AMIGA DÜNYASI

YIL:1 SAYI:7 ARALIK 1990 15.000 TL. (KDV Dahil)

BARIŞ MANÇO

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

İÇİNDEKİLER

GRAfik

IFF CONVERTER 10-11

Müzik

SES ÖRNEKLEYİCİLER..... 20-22
TFMX EDİTÖR V1.5 23-25

Donanim

HARDWARE DERSANESI 46-47

Özel

MASAUSTU YAYINCILIK..... 10-19

TELEKOMÜNİKASYON 31
AYIN KONUKLARI 52-55
OSMAN BABAOĞLU 52-53
BARIŞ MANÇO 55

SüREKLi YazıLar

HABERLER..... 4 - 7
AMOS..... 26-29
AMIGA DOST 36-37
OKUR MEKTUPLARI..... 49
AMIGA SALATASI 62-63
RESİMLİ ROMAN..... 96

İş Dü nyasi

SUPERBASE PROFESSIONAL..... 43-45

OyuN Tanitim

ADVENTURE 64-65
WHERE İN TIME IS CARMEN SANDIEGO? 58-59
ISLAND OF LOST HOPE İPUÇLARI..... 60-61
RICK DANGEOROUS II 66-67
LOTUS ESPRIT..... 68
SECOND FRONT..... 69-73
TEAM YANKEE..... 74-75
DİE STATD DER LOWEN 75
SLY SPY 77

CONFLICT..... 79
INDIANAPOLICE 500..... 80-81
BAR GAMES 85
SUPREMACY..... 86-87
WINGS OF DEATH..... 89
NIGHT BREED..... 93-94
CODE NAME ICEMAN 1 94-95

DiLLer & DerLeyiciLer

AMIGA BASIC..... 38-39
ASSEMBLER 50-51
C 56-57

BIYAT
IUGISAYA*.YAYINCILIK
TICARII ve SANAYI
IIMITID ŞIRKETI

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

YAYIN DANIŞMANLARI
LÜTFİ BIRSES

HALKLA İLİŞKİLER MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ÇETİN

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

GRAFİK-TASARIM
SİNAN GÜRDAĞCIK

SAYFA DÜZENİ
ÜMİT ERTEK

ANİMASYON
TUNÇ DİNDAŞ

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

TEKNİK ÜRETİM
ECEM BASKI-TASARIM GRAFİK HİZMETLERİ
Çatalçeşme Sk. No:16 K:4
Cağaloğlu-İST. Tel:5113286

RENK AYRIMI
UÇAL GRAFİK 511 39 06

BASKI-CİLT
HÜRRİYET OFSET
Matbaacılık ve Gazetecilik A.Ş.
Sefaköy-İSTANBUL

YÖNETİM YERİ
Caferağa Mh. Mühürdar Cad.
Kaptan İş Merkezi No=54/15
Kadıköy/İST. Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA VE ÇIKIŞLAR KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

1990 yılının sonuna geldik. İlk sayımızla sizlerle tanışmamızın üstünden 7 ay geçti. Tam 7 sayıdır sizlerle birlikte, sizlerle içiçeyiz. Gücümüzün ve sevgimizin kaynağı sizlersiniz. Her zaman söyledik, yineliyoruz; sizler varoldukça ve bizi destekledikçe varolacağız.

İstanbul'da fuarlar mevsimi olarak anılan bu dönemde, gün geçmiyor ki yeni bir fuar haberi çıkmasın. Bu arada geçen ay ki başyazıda COMMODORE SHOW beklentilerinden sözetmiştik, hatırlarsanız. Bu konuda Teleteknik A.Ş.'den istediğimiz yanıta ne yazık ki olumlu bir cevap alamadık. Sadece COMMODORE SHOW 'un 31 Ocak - 3 Şubat tarihleri arasında yapılacağını öğrenebildik. Umarız yeni bir erteleme olmaz.

Bu günlerde. Amiga olayları ile içice olanların özlemle bahsettikleri bir haber var. Bu güne kadar düzenlenen en büyük Amiga fuarı olan ve Almanya'nın Köln şehrinde yapılan AMIGA 90. 25.000 metrekare'lik bir fuar alanında ve 120 firmanın katılımı ile düzenlenen fuarda; video, müzik, grafik, Workbench 2.0 ve Amiga 3000 seminerleri verilmiş. Fuarın odak noktasını ise Amiga Vision oluşturmuş. Bu fuarı yerinde görmek hemen hemen tüm Amiga cıların hayali. Ama şu anda elimizden gelen sadece haberleri izleyerek olaylardan haberdar olmak.

Amiga-Magazin dergisinin, Commodore firması yetkililerinden Helmut Jost ile yaptığı bir görüşmeden bazı mesajlar aktarmak istiyoruz sizlere: "Amiga 3000, geleceğin multi-media bilgisayarı olacak. Çünkü rakip markaların %90'ı bu konuda henüz Amiga seviyesine ulaşamadı. 1991'in başında UNIX destekli makinalar da çıkacak. Hatta şimdiden Araştırma-Geliştirme bölümümüz Amiga 4000 modelini şekil olarak ortaya çıkardı. Fakat bu konuda şimdiden daha fazla bilgi vermek doğru olmaz." diyen Jost, programlama türü konularda çalışan genç Amiga'cilan gelecekte destekleyip desteklemeyecekleri konusundaki soruya da, "Genç Amiga cılar iyi fikirlere sahip, akıllı ve çok iyi ürünler verebilecek kişiler. Ancak ürünleri için yeterli pazarlama güçleri olmadığından müşteriye ulaşamıyorlar. Biz onların gelecekte daha iyi yönlendirilmeleri gerektiğini düşünüyoruz, ve bu amaçla gereken desteği vererek onları değerlendireceğiz." diye cevap veriyor. Bu tür haber ve mesajlar gelecekle ilgili umutları güçlendiriyor, Amiga'da olabilecek gelişmeler için beklentileri arttırıyor. Ne diyelim darısı bizim ülkemizin başına.

Evet, 1990 yılının son sayısı olması sebebiyle, geçtiğimiz yılın en iyi oyunlarını derlemeye çalıştığımız "90'dan Seçmeler" bölümümüz 7. sayının değişik bir bölümü. Bu sayıya özel bu konu nedeniyle, program dökümümüz yok. Ama sakın bunun sürekli olacağını düşünmeyin, gelecek sayıdan itibaren yine program dökümlerine yer vermeye devam edeceğiz.

Son günlerin en gözde programlarından AMOS, bu ay tanıtımına başladığımız yeni yazı dizimiz. Ayın Konukları köşemizde, Osman Babaoğlu ve Barış Manço ile sohbetlerimiz var. Masüstü yayıncılık yazımız devam ediyor. Oyun tanıtımlarında yine en son oyunları seçtik sizler için.

Gelecek sayımız, 1991 tarihli olacak. Yeni yılın tüm okuyucularımıza mutluluk getirmesini diliyoruz. Hoşçakalın .....

Saygılarımızla
AMIGA DÜNYASI adına
MAHMURE ÜNYELİ

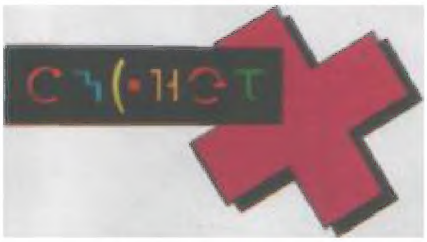
Commodore, COMMODORE ELECTRONICS UMITEDın tescilli markasıdır
Commodore-Amiga, Commodore-Amigajnc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır, izinsiz **kopyalanması** ve **kuşanılması** yasaktır
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu **«e tan veren** kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

GVP'DEN AMIGA500 İÇİN YENİ HARDDİSK:
A500-HD+

Amiga'ya olan hardware desteği neredeyse Commodore ile yarışan Great Valley Productions şimdi de Amiga 500 için özel bir hard disk sürücü üretti. 40 ve 100 MB arasında değişen kapasitelerde piyasaya sürülen hard disk'in üzerinde tam oyun uyumluluğunu sağlamak için özel bir düğme bulunuyor. Ek SCSI araçlarının da bağlanabilmesi için özel bir port'a sahip olan hard disk'in en büyük özelliklerinden biri içine takılan bellek modülleri sayesinde Amiga'nın 8MB'a kadar arttırabilmesi. Commodore'un A590 hard disk sürücüsü kadar zarif ve hoş bir dizayna sahip olan GVP A500-HD+, GVP'ın yeni geliştirdiği FAAASTROM SCSI sürücüsüyle çalışıyor.

X-COPY PROFESSIONAL



Hepinizin yakından tanıdığını sandığımız X-COPY programının PROFESSIONAL versiyonu çıktı. Programın en büyük eksikliği olan harddisk ve file backup'larının da ilave edildiği X-COPY PROFESSIONAL. Siren Software tarafından piyasaya sürüldü. ST ve IBM disketlerinin de kopyasının alınabildiği yeni versiyon, disketlerdeki hata kontrolünü ve hızlı yükleme için data optimizasyonu yapıyor. Hızlı formatlama seçeneği de olan program, 48 saniyede 4 disket kopyalayabiliyor. Ayrıca ek sürücü portu ile sürücü arasına takılan özel bir kartuşla DIGITAL BİT IMAGE COPY MODE adı verilen ve bilinen bütün disketleri kopyaladığı söylenen özel bir kopyalama moduna da sahip.

Masaüstü Yayıncılık alanında kullanılan en iyi ve en eski programlardan biri olan PROFESSIONAL PAGE'in 2.0 versiyonu üretildi. Aşağıda sıralayacağımız pek çok yeni özelliğe sahip olan PROFESSIONAL PAGE 2.0, eski versiyondaki eksiklikleri büyük ölçüde gideriyor. Yeni versiyonda bulunan özellikler şunlar:

GOLD DISKten
PROFESSIONAL PAGE 2.0

* Aynı anda 6 sayfa ekranda görülebiliyor.
* Pantone Matching System adlı basım renk standardını destekliyor.
* Tanımlanmış 65.000 renk içinden seçim yapılabiliyor.
* Dithering teknikleri ile ekranda en çok 100 renk gösteri lebi 1 i yor.
* Renk ayrımları alınabiliyor.
* Yardımcı program kullanılmaksızın 168 milyon renkli 24 bit resim desteği sağlıyor.
* Text, bitmap ve structured grafik kutulan istenen açılara çevrilebiliyor.
* Harf ve boşluk genişlikleri, isteğe göre ayarlanabiliyor.
* AGFA Compugraphic font desteği devam ediyor.
* Otomatik sayfa numaralaması yapabiliyor.
* Programdan çıkmadan, içinde kullanılabilecek bir text editör programına sahip. Bu editör, 90.000 kelimelik İngilizce yazım hatası düzeltici.
* Programa yazı ve grafikler için istenen özelliklerin ayarlanabileceği "Tag" bölümü eklenmiş.
* Programın eski versiyonunu orijinal olarak 1 Ağustortan sonra almış olanlar, yeni versiyona ücret ödemeden sahip olabilecekler.
* Orijinal program, beraberinde programı anlatan video-kaset ile birlikte piyasaya sunulmuş.

Genelde en profesyonel ve en iyi Amiga programlarına imzasını atan GOLD **DİSK**'in PROFESSIONAL PAGE 2.0'ını sabırsızlıkla bekliyoruz.

SKY'DAN YENİ BİR ÜRÜN:
MULTI-ICE AMIGA

COMMODORE 64'lerde yıllardır kullanılan MULTI-ICE III kartuşunun MULTI-ICE AMIGA versiyonu, SkY BİLGİSAYAR ELEKTRONİK tarafından üretilmeye başlandı. Bir ay önce piyasaya sunulan MULTI-ICE AMIGA, Amıga kullanılıcılarına bir çok avantaj ve olanak sağlıyor, Amıga'nın yan tarafındaki porta takılarak kullanılıyor. C-64'de kullanılılan kartuşların tüm fonksiyonlarını verine getirdiği gibi, bunun yanında farklı birçok özelliğe sahip.

MULTIICE AMIGA, gerek amatör gerekse profesyonel Amigacılar tarafından her türlü probleme kolaylıkla çözüm bulabilecek, kullanımı kolay, fonksiyonları geniş çaplı bir yardımcı kartuş. Şimdi bu kartuş ile neler yapılabileceğini birlikte görelim.

* Kopyalama
* Oyunlarda sonsuz hak elde edebilme
* Üzerindeki SLOW MOTION düğmesi ile program hızını değiştirilebilme
* Oyuna ara vermeyi sağlayan FREZE düğmesi
* Program analizi
* Ekran resimlerini diskete kayıt edebilme
* Herhangi bir program müziğini kayıt edebilme.
* Spriteler üzerinde değişiklikler yapabileceğiniz sprite monitör programı.
* Birbirinden bağımsız iki ekranla çalışabilme
* Hafıza inceleme komutları
* Otomatik VIRUS kontrolü ve temizleme
* İkinci disket sürücüsünü otomatik olarak tanıma ve destekleme, ilave bellek kullanıyorsanız switch'siz OFF veya ON yapma imkanı
* Bir tuşa basarak (F-10) ALMAN veya AMERİKAN klavye seçimi
* MULTI-ICE FDOS formatlama sistemi ile disketlerinizi 970 kbyte olarak kullanma ve normalden 4 kat daha fazla yükleme, saklama

Amiga Dünyasına sunulan yeni ürünler tüm Amigacıları çok sevindiriyor. Teşekkür ediyor ve başarılar diliyoruz.

En sonunda H.G.Wells ve Jules Verne gibi yazarlar hatırlandı ve onların romanlarından esinlenildi:

SPACE1889

Yıl 1889, ülkeler büyük bir sömürge yarışının içindeler. Almanya Mars ve Plutoyu, Fransa Satürn ve uydularını, İngiltere ise Merkür, Jüpiter ve Uranüs'ü sömürgeleştirmişler. Pardon, burada ufak bir açıklama yapmayı unuttum. İnsanlar aya ilk olarak 1840 yılında ayak basıyorlar. Ardından da 40 yıl içerisinde büyük bir sömürge yansının içine giriyorlar. Viktorya çağında geçen: eski tip topların. tüfeklerin ve modern lazerlerin olduğu tipik bir FRP havasında olan ilginç bir oyun. Aslen orijinal adı CLOUD SHIPS olan masa üstü oyununun bir uyarlaması. Ne derece başarılı olduklarını zaman gösterecek.

COMPAQ, *TENİS DÜNYASININ EN PRESTİJLİ OLAYLARINDAN BİRİ OLAN* GRAND SLAM KUPASI nın *İSİM BABASI*

PC sistemleri ve masaüstü, portatif ve dizüstü kişisel bilgisayarların üretiminde sayılı bilgisayar firmalarından olan Compaq Computer Corporation, birinci Compaq Grand Slam kuramın isim hakkı sponsoru oldu.

Compaq, COMPAO; SLT/286 modelini Ekim 1998'de dizüstü bilgisayar piyasasına sunmuş, 1999'da ise en küçük, en hafif, tam fonksiyonlu defter boyutlarında COMPAQ LTE/286 ve COMPAQ LTE bilgisayarlarını 6 pound'luk paketler oluşturmuştur. COMPAQ, çeşitli modelleri ile PC kapılarını da zorlamaktadır.

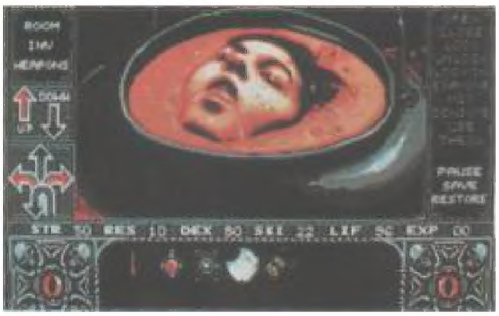
Compaq Computer Corporation, 1982 yılında kurulmuş ve kısa bir sürede 65 ülke pazarına girmeyi başarmıştır. Firma, daha geniş kitlelere ulaşabilmek için değerli bir sponsorluk arayışına girmiş ve yaklaşık 1 milyar TV izleyicisini çeken Grand Slam tenis kupasını mükemmel bir pazarlama fırsatı olarak görmüştür. Compaq'ın sponsorluk hakkı 5 yıl sürecektir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

ACCOLADE'in BÜYÜK ATAĞI..

Sanırım hepiniz Accolade firmasını biliyorsunuzdur. Firma şimdiye dek en büyük atağını Test Drive ile yapmıştı. Daha sonra da kendine bir yol çizen firma, sadece spor oyunlarına yöneldi. Bu yıl 'Third Courier' ile bu çizginin biraz dışına çıkan Accolade, en son olarak da yılbaşının yaklaşması dolayısiyle, 3 yeni oyun çıkaracağını duyurdu. Bu oyunlarla piyasayı ve rakiplerini altüst edeceklerini açıklayan Ken Scott (Satış sorumlusu), aynı zamanda firma olarak yeni bir şey üretmediklerini iddia edenlerin ağızlarının kapanacaklarını söyledi. Yeni oyunlara gelince; ilk olarak Test Drive 3, herhalde Test Drive hastalarını mutlu edecektir. Eğer Test Drive'lardan sıkılanlar varsa, bu oyun onları da tatmin edecektir. Daha evvelkilerin aksine Test Drive 3 tamamen dijital olarak hazırlanmış. Arabanın dışından da bakılabilen bu oyunda ayrıca yukarıdan zoom, arabanın 360 derecelik dönüşleri, silecekler, kar, yağmur ve gece seyahatleri de unutulmamış. Kısacası tam bir araba simülasyonu olmuş, Test Drive 3. İkinci oyun ise, çıktı çıkacak denen şu meşhur ELVIRA. Aslında Elvira'yı farklı bir firma yapmıştı. Fakat firmanın içinde bulunduğu mali sıkıntı, oyunun gecikmesine yol açmıştı. Accolade,



en sonunda bu ufak firmayı satın aldı ve bu sorunu da böylece çözmüş oldu. Elvira bir Adventure - FRP karışımı, mükemmel grafiklerle dolu bir oyun. Konu biraz klasik. Bir kötü ve onunla savaşan bir iyi. Oyunda gezilecek 800 yer, savaşacağınız 100 değişik canlı, kullanabileceğiniz 300 değişik eşya var. Kısacası yeni ve sürükleyici bir oyun. Sıradaki üçüncü oyun ise, ALTERED DESTINY. 90 animasyonlu ekrandan, 25 şarkıdan ve gezilecek 1500 dünyadan oluşan, 3-boyutlu, eğlenceli bir oyun. Bence firma spor oyunları dışında da oyunlar yapabileceğini kanıtladı, siz ne dersiniz? Savage Empire sizi, tarih öncesi çağlara götürecek, sürükleyici bir FRP oyunu. Oyunu Ultima-trilogy'i ve Knights of Legend'ı hazırlayan ekibin hazırladığını söylersem, herhalde oyunun kalitesi hakkında size biraz da olsa fikir vermiş olurum. Oyun talihsiz bir zaman gezgininin, ilkel çağa gitmesi ve buradan kendi zamanına dönmesi üzerine kurulu. Gerçi Savage Empire 'Ultima 6' kadar geniş kapsamlı bir oyun değil, fakat buna rağmen oyun en az 80 saatte bitirilebiliyor. İlginç olabilecek diğer bir şey de, oyunda karşılaşılan yaratıkların, klasik FRP yaratıkları olmamaları. Kimi zaman nesli tükenmiş bir kuşla ya da vahşi bir Tyranassox'la karşılaşacaksınız. Bakalım oyun Origin'in dediği kadar iyi mi? Bunu zaman gösterecek.

VERBATIM'den MÜKEMMEL BİR YENİLİK: *TEFLON DİSKETLER*

Bir Kodak kuruluşu olan ve floppy disk üreten Verbatim, teflon disketlerini üretti. Çay, kahve gibi maddelerin disket üzerine dökülmelerinden etkilenmeyen ve bunlar sonucunda diskette kayıtlı datalann bozulmasının mümkün olmadığı disketler, ***Datalife Plus*** ve ***Kodak TFX*** serileri olarak Türkiye'de de ACC A.Ş. tarafından piyasaya sürüldü. Verbatim tarafından geliştirilen teflon kaplama tekniği sayesinde, disket üzerine dökülenler disk kısmı çıkartılıp silinerek temizlenebiliyor ve üstelik disketteki hiçbir dataya zarar gelmemiş olarak takılıp yeniden kullanılabiliyor. Disketlere, üretim esnasında IBM PC formatı atılarak kullanıcıya zaman kazandırmak amaçlanmış.

Microprose 'dan yeni yılda 3 yeni oyun

Dünyadaki sayılı firmalardan olan Microprose birbirinden kaliteli 3 yeni oyunla yeni yıla merhaba diyor, ilki Sid Meier'in yaptığı **COVERT ACTİON.** Tam anlamıyla bir James Bond filmi. Oyunda siz Remington adlı casusu yönetiyorsunuz. Fakat Remington diğer meslektaşlarının aksine, olayların içine direkt olarak girip, şansının yardımıyla ölümden kurtulan, güzellerle gönül eğlendiren biri değil. Remington soğuk kanlı bir katil, CIA tüm olanaklarıyla bu adama yardım ediyor. Düşmanları, karşı casus örgütlerinden ziyade terörist gruplar. Güzel bir menü sistemi ve bir

çok ufak ayrıntı oyunu oldukça büyük bir zevkle oynamanıza yol açacaktır. Microprose'un ikinci oyunu ise Wings'i andıran bir oyun. Ne tam simulasyon, ne de tam bir Arcade. Kings of the Sky, 1. Dünya savaşında, çift kanatlı uçakların gökyüzüne sahip oldukları zamanlarda geçiyor. Görünüşe göre de Wings'den daha kaliteli bir oyun olacak. Biz firmanın yalancısıyız, bu iddia Microprose'un. Üçüncü oyun ise Elite türü bir uzay-simulasyonu. Lightspeed konu olarak, dünyanın yaşanamaz bir duruma girdikten sonra, gemilerin uzayda insanlığı devam ettirecek olan gezegenlerin aranmasını ele almış. Oyun hakkında tek bildiğimiz çok güzel olan vektör grafikleri ve action-adventure bölümlerinin olduğu. Umarız bu birbirinden güzel olan oyunlar kısa bir süre içerisinde ülkemize gelir.

Gemi simulasyonlarında yeni bir boyut

HARPOON...

Şimdiye dek Amiga'da ilk defa NATO'nun Kuzey Atlantik filosunu, olası bir modern savaşta kullanma şansına sahipsiniz. Tüm suüstü, sualtı gemileri ve uçaklarıyla. Bakalım bu büyük kuvvet, Rusların filosunu durdurmaya yetecek mi?

Harpoon bundan yaklaşık olarak bir yıl önce PC'ler için yapılmıştı. Uzunca bir aradan sonra Amiga'ya uyarlandı. Günümüzde hernekadar 3.dünya savaşı tehlikesi azalıyorsa da, programcılar bir türlü aynı 3.dünya savaşı senaryolarından vazgeçmediler. Rusya, içine düştüğü büyük petrol krizinden kurtulabilmek için iki aşamalı bir plan yapar. İlk aşama NATO'yu yok etmektir, ikinci aşama ise Arapların petrol rezervlerine saldırmaktır. İlk aşamayı gerçekleştirmek için kuzey filosunu İzlanda açıklarına getirir. Filonun amacı ABD'lerinden gelecek olan yardımı engellemektir. Bu büyük Rus filosunu durduracak tek güç de NATO'nun Kuzey Atlantik filosudur. ilk bakışta size özelliği olmayan bir strateji oyunu gibi gelebilir. Fakat oyunun en büyük özelliği modem çağda geçen ve konu olarak gemi savaşlarını alan ilk strateji oyunu olması. Siz tam anlamıyla Kuzey Atlantik Filo'sunun komutanı oluyorsunuz. Bunun da anlamı, elinizin altında dünyanın en büyük gücü bulunmakta. Gerçi şimdiye dek birçok gemi simulasyonu yapılmıştı. Fakat bunlar birer simulasyondu, bir strateji oyunu değillerdi. Bu simulasyonlarda da her zaman bir gemiyi yönetiyordunuz. Harpoon'da ise birçok gemiden oluşan büyük bir filoyu yöneteceksiniz. Kimi zaman Rusların kuruvazörlerine F-16 veya F-15'lerle saldıracak, ikmal gemilerini 688 Attack Sub'larla vuracaksınız. Strateji türü oyunlardan hoşlananlar Harpoon'dan büyük zevk alacaklardır.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

IFF CONVERTER

TUNÇ DİNDAŞ

Selam sevgili pixel severler. Bu sayımızda da grafik dünyasında yeni ufuklar açan bir programla karşınızdayız. Geçen sayılardaki resimlerin bazıları Norveç'teki grafiker arkadaşlarım tarafından yapılıp dergimize gönderilmişti. Biz de güzel olanlarını seve seve dergimizde kullandık. Türkiye'den de grafikle uğraşan arkadaşlarımızdan yaptıkları iyi resimleri sayfamızda kullanmak için bekliyoruz.

İlk sayımızda da belirttiğim gibi, size bu sayfalarda grafik programlan ve utility'lerini tanıtacağım. Şu ana kadar tanıttıklarımın hepsi birer paint programıydı. Bu sayıda, daha çok hem grafik çizen, hem de programcılıkla uğraşan arkadaşlan ilgilendirecek bir grafik utility'sini anlatacağım. Açıklayacağım program çok kısa, ama çok işimize yarayacak bir program.

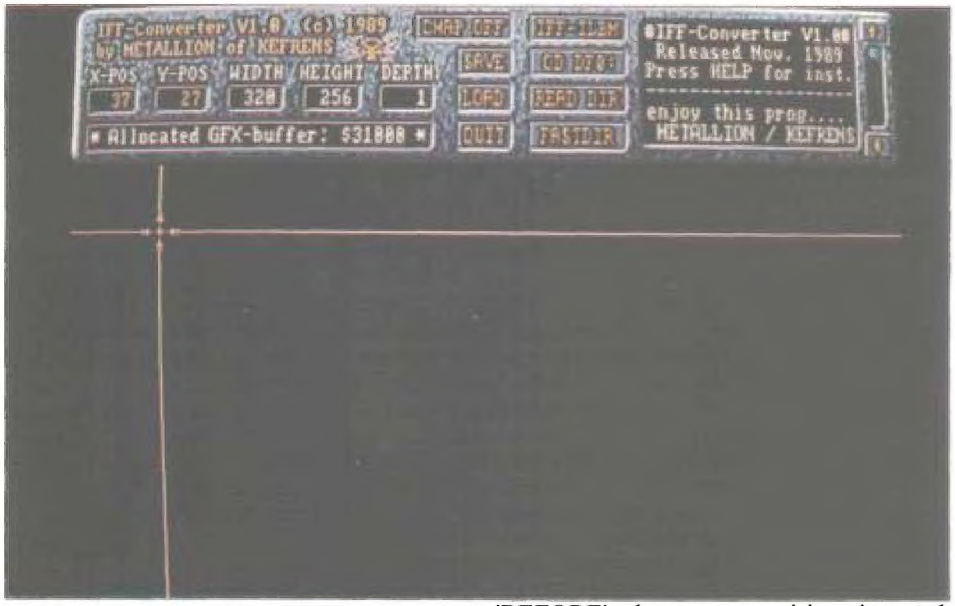
Oyunlardaki grafiklerin ve resimlerin doğrudan Deluxe Paint'ten alınıp kullanıdığını zannediyorsunuz değil mi? Böyle düşünen arkadaşlar yanılıyorlar. İlk oyunlar hariç, şu anda yapılan bütün oyunların grafikleri IFF adı verilen formattan BITMAP formatına çevrilerek kullanılıyor. Bildiğiniz gibi, IFF resim formatı tüm Amiga Paint programlarında kullanılan formattır. IFF resim formatından başka ses, animasyon ve yazı formatlan da vardır. IFF resimler bir nevi sıkıştırılmış (crunch edilmiş) resimlerdir. IFF resimlerin programlarda kullanılırken BITMAP haline getirildiğini yazmıştık. Biraz da BITMAP resimlerden bahsetmek istiyorum. Amiga'da 320 X 200 çözünürlükte (PAL'de 320 x 256 çözünürlük vardır) normalde 32 renk kullanıldığını biliyoruz. Bilgisayarımız herhangi bir resimde bir pixeli bir bit, yanyana duran sekiz pixeli de bir byte olarak kabul eder. Her bit 0 ya da 1 olabildiğine ve Amiga'da her pixele 5 bit ayrıldığına göre, değişik kombinasyonlar ile ekranda 32 renk gösterebilme imkanı doğmuştur. Extradan bir bit plane daha konarak, 64 renk de gösterilebilir. Fakat 64 renkte programcılık işlemleri yavaşladığı için, genellikle her yerde 32 renk kullanılır. Oyunların ise hemen hepsinde 16 renk kullanılıyor. Bazı özel oyunlarda (mesela SHADOW OF THE BE AST gibi) renk sayısı çoğalabilir (Daha detaylı bilgi için birinci sayıdaki AMIGA'DA RESİM NASIL OLUŞTURULUR? yazısını okuyunuz). Bu özelliğe dayanarak Amiga'da;

1 BITPLANE'de 2 renk
2 BITPLANE'de 4 renk
3 BITPLANE'de 8 renk
4 BITPLANE'de 16renk
5 BITPLANE'de 32renk
6 BITPLANE'de 64renk

gösterilebilir ya da kullanılabilir.

Şimdi açıklayacağımız IFF CONVERTER programı, IFF resimleri BITMAP formatına çevirir. Bu programda BITMAP formatına 'RAW da deniyor. Hazırsanız artık başlayabiliriz.

IFF CONVERTER



BY KEFRENS

Bu kolay kullanışlı converter'ı Danimarka'lı demo grubu KEFRENS yapmış. Bu konverter çıkmadan önce, sadece bir tane converter vardı. O converter da kullanılışı zor, çok kötü bir converter'dı. Kefrens, IFF converter'ı yaptıktan sonra, bir çok grup tarafından değişik converter'lar yapıldı. Ama içlerinde en kolay ve en kullanışlı converter'lardan birisi de budur. Bütün işlemleri mouse kullanarak kolayca halledebileceğiniz tek converter denebilir. Aynca program SEKA assembler ile %100 uyumludur. Bu konuya daha sonra detaylı olarak değineceğim. Programımızda pull-down menüler yok. Sadece gadget'larla bütün işlemlerinizi yapabilirsiniz. Converter'ı yükleyince ekranın üzerine, mavi mermer zemin üzerine seçenekleri bulunan sevimli bir programcık yükleniyor. Programcık diyorum, çünkü IFF CONVERTER'ın uzunluğu 20000 kbyte.

Şimdi sol üstten başlayarak bütün seçenekleri açıklamaya başlayalım.

CMAP OFF: Açılımı 'COLOR MAP OFF' yani renk haritası kapalı demektir. BITMAP resimlerde renk haritası resimden sonra ya da resimden önce bulunabilir. Eğer buradaki seçeneği kliklemezseniz, Convert edilen resme renk haritası (COLOR MAP) koymaz. Ama siz renk paletiyle beraber kaydetmek istiyorsanız, iki seçeneğiniz var. Yukarıda da belirttiğim gibi, renk haritasını önüne ya da arkasına koyabilirsiniz. Bir klikle bu seçeneği BEHIND' durumuna getirirseniz, renk haritasını resmin önüne koyar. İki klikle 'BEFORE' durumuna getirirseniz, renk haritasını resmin arkasına ekler. Bu seçeneğin hemen yanında bulunan formatlan (resim standartlarını) ayarlamamıza yarayan seçeneği açıklayalım.

IFF-ILBM: Yüklendiği zaman bu seçenek de tanımlanmış durumdadır. Klik yaparak buradaki seçeneği değiştirebiliriz. Sırası ile şu seçenekleri görebiliriz.

RAW NORM: Yazının başında açıkladığım BITMAP sistemidir.

RAVV BLIT: Blitter için kullanılan

bir BITMAP formatıdır. Blitter'ın istediği formatta kaydeder. Yani ilk pixel sırasındaki BITPLANE'leri peşpeşe, sonraki pixel sırasındaki BITPLANE'de ötekilerinin peşine yerleştirir.

OUTLINE: Blitterdeki MASK işlemi için bir anlamda resimlerin negatifini çıkarır. Assembler'la uğraşan arkadaşlarımız bu işlemi bilirler.

SPRITE 4: Brush aldığınız kısmı sprite olarak kaydetmenizi sağlar. Bu seçenek ile sadece dört renkli sprite'ları diskete kaydedersiniz.

SPRİTE 16: Bu seçenek 16 renkli sprite'lar için kullanılır.

COPPER: Converter'ın SEKA ASSEMBLER ile uyumluluğundan bahsetmiştim. Convert edeceğiniz resmi, SEKA ASSEMBLER'da yapacağınız bir programda kullanmak isterseniz bu seçenek sayesinde resmin renk paletini yani renk haritasını SEKA'nın anlayacağı formatta diskete kaydeder. Aynı işlemler sprite'ler için de geçerlidir. Zaten bu converter'i yapan Kefrens grubundan Metallion, geçen sene de SEKA ASSEMBLER 3.2'yi yapmıştı.

SAVE: O anda ekrandaki (buffer'daki) resmi, diskete kaydetmeye yarar.

CD DF0: Disketten yükleyeceğiniz resimler için ilk önce driver tanıtımı yapmalısınız. Buraya bir kez klik yaparsanız sadece 'df0:'dan resim yüklersiniz.

LOAD: Bu seçenek sayesinde disketten istediğimiz resmi yükleyebiliriz. Yükleyeceğimiz resmin formatını 'CMAP OFF' seçeneğinin yanındaki seçenekte belirtin.

RE AD DIR: CD DF0:' kısmında belirttiğiniz disk driver'daki disketin directory'sini almamıza yarar. 'CD DF0:' seçeneğinde driver belirtmezsek program hata mesajı verir. Programın hata mesajı uyarısı çok ilginç. Ekranda saçma yerlere klik yaparsanız yine bu sesi duyarsınız.

FAST DIR: Disketin fast dir text'indeki directory'sini okur. Fazla kullanılmayan bir seçenektir.

QUIT: Sayesinde programdan çıkıp CLI ekranına dönebilirsiniz.

Directory'nin gösterildiği yerin yanındaki oklar ve kırmızı bar sayesinde directory'yi yukarı aşağıya kaydırabilirsiniz.

Seçeneklerin solunda kalan ve mouse oynattığınız zaman değişen değerlerin bulunduğu pencerecikleri açıklamalıyım.

X-POS ve Y-POS: Mouse'un ekrandaki X ve Y koordinatlarını gösteren kısımdır.

Eğer resmin bulunduğu ekranda herhangi bir yere klik yaparsanız brush alma moduna geçersiniz. Unutmayın Eğer ekranda brush alınmış bir yer varsa bilgisayar kayıt ederken sadece brush alınan kısmı kaydeder. Zaten bu seçeneklerin yanındaki WIDTH' ve 'HEIGH' seçenekleri brush alınmış kısmın boyutunu gösteriyor. 'DEPTH' ise resmin kaç bitplane olduğunu gösterir. Bitplane sayısını arttırmak için buradaki sayının üzerine klik yaparak kursor'u buraya getirin ve klavyeden istediğiniz sayıyı girin.

Program hakkında küçük ip uçlarına ne dersiniz?

1) Brush alırken kenarlarını göremiyorsanız 'TAB' tuşuna basabilirsiniz. Bu sayede brush çizgilerini hareketlendirebilirsiniz.

2) Converter'a yüklediğiniz resim ekranın dışına taşıyorsa kursor tuşlarını kullanarak resmin görüntünün dışındaki yerlerini de görebilirsiniz.

3) SHIFT tuşu ile mouse aynı Deluxe Paint'teki gibi X veya Y koordinatlarında kilitleyebilirsiniz. Bu sayede brush almak çok kolay oluyor.

Gelecek ay başka bir grafik programında buluşmak üzere hoşçakalın. Bol pixelli günler dilerim.

PROFESSIONAL PAGE VI .31

BOLUM II

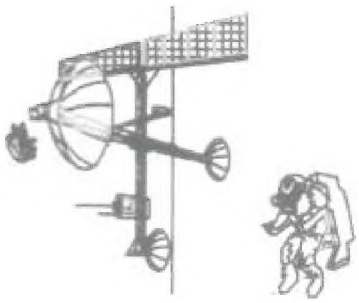
Sedat ÇÖLOĞLU

Bu günlerde okul gazeteleri yıllık çalışmaları, firmalarda antetli yazışmalar, tanıtım broşürleri, bazılarının bültenleri ve hatta şu okuduğunuz satırlar tamamen Amiga ile hazırlanmaya başladı. İşte biz de sizlerin daha fazla sabrını taşırmadan hemen konuya geçmek ve beraber bu sayfaların mizanpajını yapmak istedik.

Bildiğiniz gibi geçen ay Professional Page V 1.3l'in araçlar kısmını tanımış ve kelime işlem programlarında hazırlanmış bir yazıyı programa mizanpaj yapmak üzere aktarmıştık. Şimdi yine konumuz Text bölümü ile ilgili. Ama önce çalışacağımız ebadda sayfayı açmayı unutmayalım.

Sırasıyla özetlersek, Preferences'ten Layout Tools seçiminde açılan pencereden ilk seçimlerimizi yapmalıyız. Ve sayfa üzerinde muntazam ölçekli çizimler yapmanız ya da milimetrik hassaslıkta yazı kutusu açmanız gerekiyorsa, mutlaka snap to grid'i seçmeniz gerektiğini bir kez daha hatırlatayım. Eğer bir sayfa açmak için Page'deki Create from default ile seçimler yaparken Automatically Links Colums'u işaretleyerek "margins" değerlerini doğru verdiysek standart kalıplaşmış kutularla çalışacağız demektir. Ama Automatically Links Colums'u işaretlemediysek sayfa açıldığında hiç bir yazı kutusu olmayacağı içindir ki, yazı alanlarımızı belirlemek üzere kutu aracı ile bu işlemi kendimiz yapmalıyız. İşte burada serbest hareketler ile istediğimiz büyüklükte alanlar açarak yazı bölgelerimizi tespit ederiz. Tabii aynı kutu aracı ile sadece yazı değil, grafik ve çizimlerde kullanmak üzere alanlar açmamız da mümkündür. İşte bir sayfa üzerinde kutu aracından istifade ile birçok başlık, text, resim, çizim alanı hazırladık. Şimdi bunların % 50 ebadındaki görünüşüne bir göz atarak, çarpıcılığına bakmalıyız. Gerekli tüm hazırlıklar tamamsa, geçen ay bahsettiğimiz gibi, ya yazı girilecek alanları aktif yaparak yazı kursorumuzu yerleştirir ve yazmaya başlarız ya da Transcript, WordPerfect, Scribble, Text Craft ve Text Craft Plus gibi programlardan, hatta Prowrite, Penpall veya ASCII alabileceğimiz text editörlerden faydalanarak yazdığımız metinlerimizi yazı için açtığımız kutulara aktarırız. Tabii tüm yazı aktarmalarını, punto ve font seçimleri ile. satır paragraf aralarını ayarlayıp text'imizin ayrılan alana oturmasını sağlarız. Ancak grafikler de aktarıldığında sanırım sayfamız çıkışa hazır olacak.

Grafikler yine kutu aracı ile açılmış alanlara yerleşecektir. Bu işlem için önce grafik çağıracağınız kutunun ok ile aktif hale getirilmesi gerekir. Daha sonra Deluxe Paint III, Aegis Images, Photon Paint, Graphic Studio gibi grafik programlarında hazırlanmış grafikleri ya da IFF ve HAM kaydedilmiş Digi-View gibi digitizerler yardımı ile alınmış fotoğrafların görüntülerini, Project'deki Import'tan Bitmap Graphic seçiminde açılan pencereden çağırırız. Bir müddet sonra Siyah-Beyaz tonları ile istediğimiz grafik veya fotoğrafın sayfa içinde açılan kutuda yerini almış olduğunu göreceksiniz. Ancak açtığınız kutunun gelen grafik ile farklı konumlarda olması . . doğaldır. Bunun için kutuyu eninden ya da boyundan küçültmeniz veya büyültmeniz gerekebilir. Bunun için bir kaç yöntem mevcuttur. Bunlardan ilki ve en sağlıklı olanı, grafiğin aktarıldığı aktif kutunun zahiri çerçevesinin grafik ile aynı ebada getirilmesi. Eğer grafik büyüyecekse büyültme yapacağımız taraftaki konuma göre kenar veya köşe tutma ucuna Alt tuşu ile birlikte basarak ulaşacağımız yere kadar çekeriz. İşte kutumuz, içindeki grafik ile birlikte büyüdü. Daha hassas orantılar için, bu kutunun içine sol mouse düğmesi ile çift klik yapar ve kutunun değerler penceresini görürüz. Boş kutudan farklı bir şekilde açılan bu pencere artık Grafik kutusu olmuştur. İşte en altta bulunan Set tabs kalkmış, yerine Scale ve offset gelmiştir. Scale; bize kutu içine aktarılmış grafik veya fotoğrafın orjinali ile olan orantısını belirler. Offset ise kutu kenarlarından, grafiğin ne kadar içeride veya dışarda yer aldığını gösterir. Offset vasıtası ile kutuya çerçeve atmak için kenar boşluklan oluşturabiliriz. İşte böylece grafiğimiz istediğimiz oranlar içerisinde sayfa mizanpajındaki yerini almış olur. Tabii tüm buradaki değerlendirmeler Draw çizimleri içinde geçerlidir. Ancak Draw çizimleri menüde de gördüğünüz gibi Aegis Draw'da Drawings olarak ve Professional Draw'da ise Clip olarak hazırlanmalıdır. Professional Draw halen anlatılmakta olup, Aegis Draw'ı da gelecek sayıdan itibaren anlatmaya çalışacağız.



Bu arada unutmadan belirtelim, bitmap grafik olarak aktardığımız resimler kaç renk olursa olsun ekranda yerini siyah-beyaz tonlar ile alacaktır. Renk görünmedi diye ümitsizliğe kapılmayın, Renkli Laserden çıkış alırken renkleri ile ya da sayfanın çıkışını bir Laser veya Type Setting cihazından alırken renk ayrımı seçilmişse, baskı renklerine ayrılarak çıkacağından emin olabilirsiniz.

. Bu arada konusu gelmişken bahsedelim. Postscript özelliği dolayısı ile PPage'den baskı renkleri alırken, isterseniz renkli bir sayfayı siyah - beyaz 'tonları ile alabileceğiniz gibi, baskıda kullanılan Black, Magenta, Cyan ve Yellovv renklerinin üst üste gelmesiyle sağlanan tüm renkleri işte bu dört renge ayırarak, Postscript cihaz, PPage ile

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

tam bir uyum içinde size verecektir. Tabii isterseniz bu dört renk ve tonlan haricinde, daha fazla extra renk basmak üzere sayfaya konulmuş, mekanik renkleri tanıtarak ayrıca fazladan renk baskı kalıplan elde edebilirsiniz. Tabii tüm bunları yaparken renklerin tram açı ve yoğunlukları standart değerler ile gelecektir. Bazı değişiklikler yaparak farklı görüntüler elde etmek üzere tram açı ve yoğunluklarını değiştirmek te sizin elinizde. Ama burada renklerin standart açı ve yoğunluklarını belirtmekte fayda görüyorum. Eğer bu yazıyı okuyanların içinde filmci veya matbaacı tanıdığı olanlar varsa, bu kısmı onlara bir göstersinler. Hiçte yabancı olmadıkları tram açılan ile kapılacaklarına eminim.

Renklerin baskı için hazırlanan tram yoğunluk ve açılan

Black tram açısı 45 yoğunluk 75
Cyan tram açısı 90 yoğunluk 75
Magenta tram açısı 75 yoğunluk 75
Yellow tram açısı 105 yoğunluk 75

Yine kutu aracı ile açılmış alanlara Maxi Plan'da hazırlanmış dairesel, sütun ve çizgi grafikler ile ayrıca hesap tablolarının da aktarılabileceğini ilave ederek, biraz da menülere göz atalım.

PROJECT

Her profesyonel programda olduğu gibi disket işlemlerini yapıldığı menüdür. Project'in alt menüleri ise kısaca şöyle özetlenebilir.

New: Ekranda herşeye yeniden başlamak üzere kullanılır. Tüm açılmış sayfaları, yüklenmiş fontları ve puntoları ekranda silecektir.

Load: Buradaki ile Page menüsündekini karıştırmamak için söylüyorum. Birden çok sayfanın meydana getirdiği dokümanlar, yine project'deki Save As ile saklanmalıdır. İşte ancak o dökümanları buradan yükleyebiliriz.

Save: Daha önce Save As ile isim verilerek saklanmış dökümanların üzerinde değişiklik yapılarak aynı isme saklanması için Save'i işaretlememiz yeterli.

Save As: Birden çok sayfanın meydana getirdiği dökümanların isim verilerek saklanacağı alt menü.

Information: Yüklenmiş olan dokümana ait bilgilerin gösterildiği yer. Buradan doküman ismini, yazarını ve yazarın notlarını görmek, ilk yazılış ve son saklanış tarihleri ile, kaçıncı defa üzerinde değişiklik yapıldığını öğrenmek mümkün.

Yine buradan doküman içinde kullanılan bitmap grafiklerin isimlerini ve hangi diskette olduğunu görebiliriz.

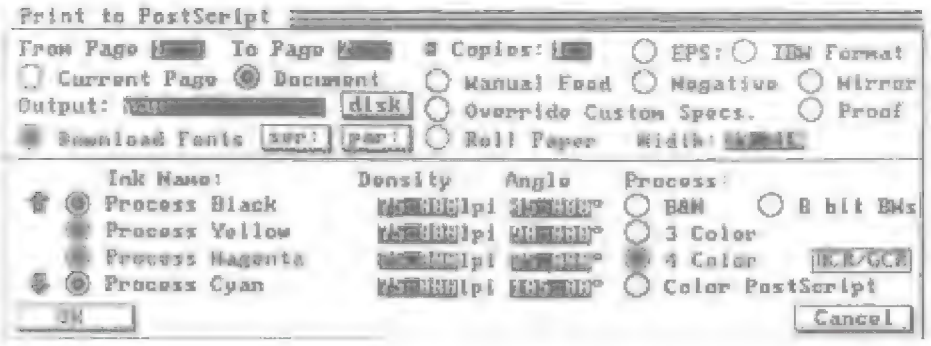
Import: Aktarılacak text, bitmap grafik, Aegis Draw veye Professional Draw çizimleri ile, Postscript dosyaların çağrılmasını sağlayan bölüm. Bu bölümü kullanmak için önce sayfamızda bir kutu açmamız gerekir. Kutu aktif halde iken çağnlacak data cinsine göre Import menüsünde gerekli kısma girilir ve data ismi açılan pencerede bulunarak işaretlenir.

Ancak Bitmap grafik yüklerken şayet çıkış cihazı için disketi başka bir yere gönderiyorsak, mutlaka yüklenecek datanın daha önce aynı diskete kaydedilmesi ve Import'tan çağrılırken yine aynı disketteki datanın yüklenmesi gerekir. Aksi halde datanın bulunduğu disketin de sayfalarımızı **sakladığımız** PPage data disketi ile birlikte gitmesi gerekir.

Output: Sayfalarımızın çıkışa gönderileceği kısımdır ki, dotmatrix, Postscript ve Prova çıkış almamızı seçmeye yarar.

Dotmatrix gönderirken density'i yükseltirsek daha koyu tonlamada biraz daha iyi neticeler alabiliriz.

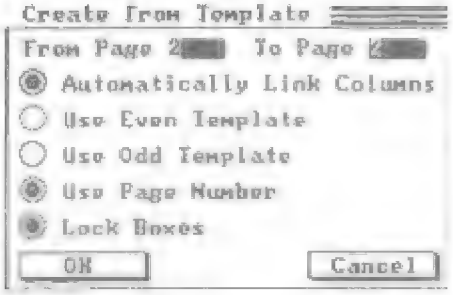
Postscript çıkış alırken ise otomatik olarak makina kendi içinden alabileceği gibi hariçten kağıt verme, type settings cihazlan için rulo kağıt kullanma ya da üç renge ayırarak renkli baskıya hazırlama ve EPSF ve IBM formatında Postscript çıkış alabilme imkanları tanınmıştır.



PAGE

Sadece sayfa oluşturma ve sayfa saklayıp yükleme işlemleri ile sayfa değerlerinde değişiklikler yapılabilmen bölümdür.

Create bölümünde yeni sayfalar açmak üzere from Default'a gireriz. Daha önce gördüğümüz bu menü ile hazırlanmış sayfalar üzerinde çalışmalar yaparak belli kalıp oluşturduysak, bu kalıp sayfayı Make Template'den Even ya da Odd'a saklarız. Ve hemen Create menüsünde from template seçimi ile kalıp sayfa sakladığımız Even ya da Odd'u işaretleyip, bu sayfadan bize kaç tane lazımsa belirterek ekranda birbirine eş sayfalara kavuşuruz. Ya da yine From Template ile bağlı kutuların devam ettiği sayfalar elde edebiliriz. Açılan sayfalarda kutuların kilitli olarak yüklenmesini sağlayabiliriz. Even ya da Odd seçimi ile saklanmış sayfaların çoğaltılması işlemini daha çok aynı kalıbı ihtiva eden sayfalarda kullanırız. Örneğin her sayfanın üzerinde yer alacak bir başlık ve aynı dizayndaki kolonlardan oluşan sayfa kalıplan, standart çizelgeler (içinde sadece yazı ve rakamların değiştiği), aynı grafiklerin bulunduğu antetli kağıtlar gibi.



Page menüsündeki load'dan, Project'dekinden farklı olarak sadece bir sayfa çağırabiliriz. Bu ya aktif bir sayfadır ya da daha önce Even veya Odd'a saklanmış kalıp sayfadır. Tabii ki bu menüdeki Save ile sadece bir sayfa saklayabiliriz. Bu da aktif sayfa olabileceği gibi Even ya da odd'dan saklanmış kalıp sayfalar olabilir.

Hemen menünün alt bölümünde yer alan Alter kısmında açılmış olan sayfanın veya even ya da Odd ile saklanmış kalıpların ve Default bölümünden de standart kalıp sayfalar üzerindeki ebad ve margins değişiklikleri ile postscript sayfa tanımlamasında farklı değişiklikleri yapmamız mümkün.

Make template ile ekrandaki sayfadan, eş sayfalar oluşturmak üzere Even veya Odd kalıp sayfalarını çoğaltabiliriz.

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

Visible: Ekranda, çalışma anında hafızayı fazla kullanmamak üzere sayfaların görünmeden, sayfa değişikliklerinin daha hızlı yapılmasını sağlar.

Box

Kutu aracının menüdeki uzantısıdır. Show dediğimizde aktif olan kutumuzu gösterir. Clone ile bu kutudan yeni bir tane daha çoğaltırız. Delete ise aktif olan kutuyu yok eder. Yine Box menusunun en altında yer alan Alter ile Aktif olan kutunun ya da Default'tan kalıp olarak kullanılan kutu ölçülerinin ayarlaması yapılır. Kutu aracını tanıtırken bu menüyü de anlattığım için hemen Box menusunu ilgilendiren diğer çizim araçlarına değinelim.

KUTU ÖNE: Sayfa içinde çalışırken üstüste açılması gereken kutulardan isteneni çalışmak üzere öne alarak aktif yapar.

KUTU ARKAYA: Yine üstüste açılmış kutulardan o an gereksiz olanı arka plana atar.

SONRAKİ KUTU: Link edilmiş kutulardan, o an aktif olandan bir sonra geleni görmek üzere kullanırız.

ÖNCEKİ KUTU: Diğerinin tersine o an aktif olandan bir önce gelen linkle bağlanmış kutuyu bulmamızı sağlar.

LİNK: Açılmış yazı kutuları şayet baştan Automatically Links Columns ile belirlenmemiş kutularsa, burada bir text aktarırken veya yazarken izlenecek kutuların arka arkaya bağlanmasını sağlar. İlk kutumuzu ok ile seçerek Link aracını seçer ve daha sonra izlenecek kutulara teker teker klikleriz.

LİNK KOPARMA: Bazı textlerin ayrılması gerektiğinde, yapılacak sonraki işlemlerden etkilenmemesi ve işlemler yaparken çok fazla kutunun işlemi yavaşlatacağı düşüncesi ile bazen, Linkle bağlanmış kutuların bağlarını koparmak gerekir. Burada dikkat edilmesi gereken tek şey, kutunun Link'i koparılırken, bir önceki kutudan ayrılacağıdır. Link koparma aracı ile işaretlenen kutudan sonrakilerde işlem için halen Link mevcuttur.

TYPE

Type menüsüne geçen ay text aktarırken biraz değinmiştik. Ancak lazım olacağı düşüncesi ile menülerini incelemekte fayda var. Typeface kısmında kullanılacak fontlar, diğer deyişle yazı karakterleri gözlenmektedir. Burada New'i seçerek kullanacağımız yeni font'u belirleriz. Professional Page 1.31 postscript tabanı olan fontları kullanmakta olup herhangi font editör ile yapılmış fontları sedce ekranda ve dotmatrix baskıda kullanmak mümkündür. Program daha önce de değindiğimiz gibi CG Outline Font Technik ile yapılmış CompuGraphic fontları da kullanmaktadır. İşte biz Typeface menüsünden kullanacağımız fontu seçmeliyiz. Bu işlemi daha sonra da yapmamız mümkündür. Yazıya başlarken font seçmezsek, programın açılışında standart olarak yüklenmiş olan Times fontunu kullanmış olacağız.

PROFESSIONAL PAGE FONTLARI

Avant Garde
Bookman
Courier
Helvetica
Helvetica Narrow
New Century
Palatino
Symbol ΘΩΨυπασδφγη
Times
Zapf Chancery
ZapfDingbats ✂☎✆✉✈☞

Bu fontlardan Symbol, Zapf Chancery ve Zapf Dingbats hariç diğerlerinin bold, *italik, bold-italik* stilleri kullanılabilir. Böylece toplam yayıncı gözü ile baktığımızda 35 fonta erişebiliriz. Ayrıca tüm bu stildeki fontları Outline (Kontürlü) ve Underline (Altı çizgili) olarak kullanmamız da mümkündür. Yazı kursorumuzla değişiklik yapılacak kısmı bant içine alarak stilleri fonksiyon tuşları ile değiştirebiliriz.

Bold için F6, İtalik için F7, Underline için F8, Outline için F9 ve Plain için F10 kullanılır. Stillerden biri iptal edilecekse o stilin karşılığı olan fonksiyon tuşuna SHIFT ile birlikte basarız.

Genellikle tüm Postscript çıkış cihazlarında bu fontların tamamı bulunmaktadır. Yine Adobe firmasınca hazırlanmış diğer Postscript fontları, kullanarak yeni font ilavelerinde bulunmak da mümkündür. Bu şekilde ilave yaptığımız fontları yazıcıya gönderirken, şayet yazıcımızda bu fontlar mevcut değilse Download Font seçimini Output'ta belirtmemiz gerekir.

Size: 1 puntodan 127 puntoya kadar herhangi birini seçebilirsiniz. Ancak standart kullanılan asgari 4 puntodur.

Style: Kullanılan fontun düz, italik. Bold, Underline, Outline olması burada belirlenir.

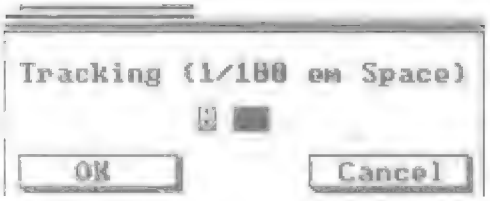
Kerning: Yazı da harf aralarındaki boşlukları düzenler. Örnek verecek olursak kerning yapılmamış bir satır:

AVA GİDEN AVLANIR.

Yine aynı yazının kerning yapılmış hali:

AVA GİDEN AVLANIR.

Tracking: Satırlardaki harf aralarını em space'e göre düzenler. Burada yeri gelmişken EM boşluğundan bahsedelim. EM boşluğu M harfinin genişliğine verilen isimdir.



Line Spacing satır ve paragraf aralarını ayarlar. Burada standart olarak kullanılan genelde satır arası % 120, 2 punto alt boşluk ve satıra göre % 100 paragraf arası boşluk kullanılır. Örnek: Bu sütunların Satır arası % 100 ve paragraf arası da % 100'dür.

Baseline ise yazı içinde herhangi bir bölümün satır alt çizgisinden aşağı ya da yukarı yazılmasını sağlar. m^J veya H_20_4 gibi.

Hemen alttaki Hyphenation bölümünü geçen ay açıklamıştık.

Onun altında yer alan yazıdaki blok seçimidir. Yazımızı Left sola, Right sağa, Center kutu içine ortalıyarak, Flush ise kutu içine Space boşluklarını açarak iki yana bloklamayı sağlayan seçimlerdir.

Paragraf boşluğunun olmadığı hallerde none seçilmelidir. Paragraflarda ilk satır içeriden başlayarak devam edecekse in, ilk satır dışarıdan, diğerleri içeriden başlayacaksa hanging seçilir.

EDIT

Type'ın yanında yer alan Edit menüsünde klasik Cut, Copy, Paste komutlarını anlatmanın lüzumsuz olduğu düşüncesiyle devam ederek, bu komutlardan Paste'ın Fİ ve Cut'ın SHIFT + Fİ tuşları ile uygulanabileceğini belirtelim.

Unmark Block: Kontrol edilmekte olan blokta, kontroldan çıkmamızı sağlar. Kontroldan kastımız, yazı üzerinde kursorumuz ile mouse düğmesine basarak gezindiğimiz zaman meydana gelen siyah bant ile yapacağımız değişikliklerin kontrolüdür.

Save Block: Siyah bant içine aldığımız veya diğer deyişle kontrol etmekte olduğumuz blokların font, punto, stil ve type ile ilgili diğer kısımlarını değiştirmeden saklanması. Burada sakladıklarımızı yine Import'dan Text alt menüsünden çağırabiliriz. F5 ile işlem gerçekleşebilir.

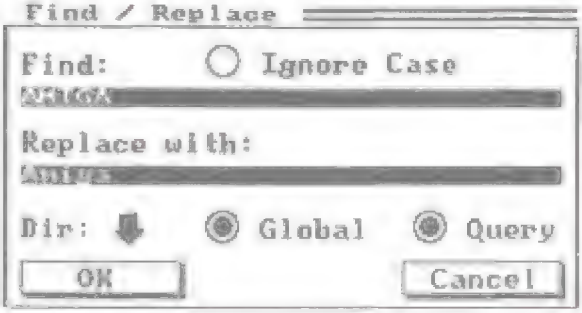
Select Box: O an kursorun bulunduğu kutunun değişiklikler yapılmak üzere siyah bant içine alınması. Bu işlemi daha pratik olarak F4 tuşu ile de yapabiliriz. Ancak Yazı kursorunun kutu içinde bulunması gerekmektedir.

Select AH: O an kursorun bulunduğu kutu ve ona link ile bağlanmış diğer kutuların değişiklikler yapılmak üzere siyah bant haline geçirilmesi. Yine bu işlemi de F4 tuşuna SHIFT tuşu ile birlikte basarak gerçekleştirebiliriz.

Find: Herhangi bir harf, rakam, kelime veya cümlenin aranması işle-

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

midir. Ignore Case seçimi ile harf seçiminin küçük ya da büyük harf gözetmeden aranmasını sağlar. Uzun dokümanlarda zamandan kazandıran bu arama komutu ile istediğimiz kelimeye çok hızlı ulaşarak işlemlere devam edebiliriz. İşlemi F2 tuşuna basarak da gerçekleştirebiliriz.



Replace: Herhangi bir harf, rakam, kelime ya da cümlenin yerine yenilerinin yazılması için kullanılır. Burada istersek Ignore Case ile metin içinde küçük yada büyük harf gözetmeden değişiklik yapılmasını, Global seçimi ile yazının tümünde ve okumuzun gösterdiği yönde bu değişikliğin yapılmasını ya da Query ile değiştirileceği zaman bize mesaj vererek tercihimizle değiştirilmesini sağlarız. Fonksiyon tuşu F3'tür.

Find Next: Arama işleminin tekrarlanmasını sağlar. SHIFT + F2 ile de yapılabilir.

Replace Next: Arayıp değiştirme işleminin bir kez daha tekrarlanmasını sağlar.

Transcript: Gold Disk firmasının isabetli bir menusudur. Transcript isimli Text editör programı PPage'den önce yüklenir. Üzerine açılan PPage ekrandaki sayfa kutularında, yazıların aynı anda bir edit programında yazılabileceği düşüncesi ile konulmuştur. Yazımızın bulunduğu aktif kutudan yazı kursorumuz ile Edit menüsündeki Transcript'i işaretlediğimizde aynı adı taşıyan Transcript program ekranına geçmiş oluruz. Dolayısıyla buradaki yazım hızı ve Text editör programlarındaki topaz 8 ile yazımızın ne kadar rahat olacağı düşünülünce kullanmamak elde değil, işte ben de bu satırları aynı programda yazarak arada bir PPage ekrana geçip punto ve stilleri değiştirerek hazırladım.

DRAW

Bu menüdeki seçimlerimizi yazı kutularımıza çerçeve ve zemin verirken, çizimlerimizin şeklini ve çizgi kalınlığını belirlerken kullanıyoruz. Tabii önce bu işlemin uygulanacağı kutunun penceresindeki çerçeve ve zemin işaretimizi vermiş olmamız gerekir.

Bu arada çizim araçlarına kısaca değineceğiz.

Ekranda araçların en alt kısmında bulunan çizim grubu ile draw menüsündeki seçimlerimizi yaptıktan sonra işlemler yapmamız daha sağlıklı olacaktır.

Düz Çizgi: Herhangi bir kalınlıkta ve renkte çizim yapmamıza imkan tanır. Çizgi için sayfamızda ilk noktadan itibaren mouse nağmesini bırakmadan son noktaya kadar fonemiz gerekir. Muntazam çizimler için layout Tools'da Snap to Grid'i mutlaka seçmemiz gerekir.

Dikdörtgen: Çizilecek olan dikdörtgenin bir köşe noktasından başlayarak, çapraz diğer köşesine kadar mouse düğmesini bırakmadan çizilir.

Elips: Yine mouse düğmesi bırakılmadan merkezden başlayarak çizim yapılır. Düğme bırakıldığında işlem tamamlanır.

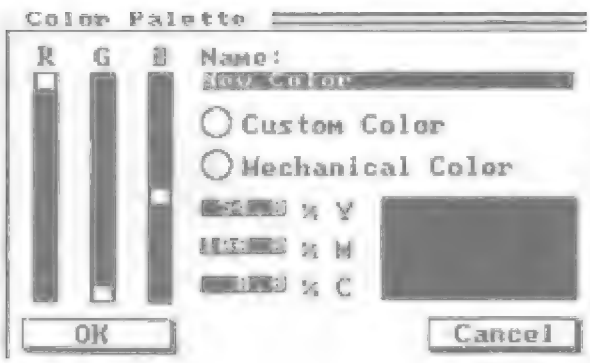
Yay: Önce yay boyunda düz çizgi olarak gidilir ve mouse ucu bırakılarak yay genişliği tespit edildikten sonra mouse düğmesine basılarak işlem tamamlanır.

Serbest çizim: Mouse butonu basılı olarak serbest el hareketi ile çizimler yapılmasını sağlar. Mouse bırakıldığı an işlem biter.

Çokgen Çizim: Mouse düğmesi ile bir köşe tespit edilerek bundan sonraki her köşe için mouse düğmesine basılır, işlemi bitirmek için son köşede mouse düğmesine iki kez üstüste basarız.

Tüm çizim araçları ile yapılacak çizimlerde çizgi kalınlığının önceden belirlenmesi gerekir. Daha sonra çizgiyi kalınlaştıracak olursak ilk çizilen alan dışında kalan çizgilerin kalınlıkları farklı şekillerde kesilmiş olarak gelecektir. Ancak çizime ait kutunun tutma uçları ile genişletilerek çizginin tümü sayfaya dahil edilir.

Bu araçlar ile yapılan çizimlerin ebad ve orantılarını değiştirmek için grafikler ile ilgili değişikliklerde bahsettiğimiz gibi ya kutuya ait pencereyi açarak scale'da değerler veririz ya da daha basit olarak genişleyecek tarafa doğru kenar ya da köşe tutma noktasından mouse düğmesi ile birlikte ALT tuşuna basarak işlemi gerçekleştiririz. Gerektiği zaman birden çok şekli grup işareti ile Merge ederek birleştirebiliriz. Ancak üzerinde değişiklik yaptığımız çizimler geçerliliğini kaybederek ilk şekilleri ile grup içindeki yerlerini alacaklardır. İşte bu sebeple tekrarlayarak söyleyelim; çizimlerimizi yaparken mutlaka son görünmesini istediğimiz seçimleri önceden belirleyerek işleme geçmemiz gerekiyor.



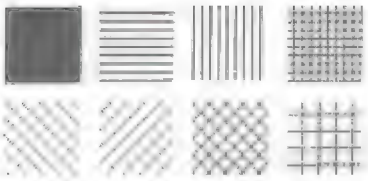
Sırası ile Draw menusunu incelediğimizde;

Line Weight: Çizgi kalınlığında punto cinsinden 1/4 puntodan 127 puntoya kadar seçimimizi yaptığımız menü.

Line Pattern: Çizgi şeklini belirler. Burada toplam 9 çizgi şekli mevcuttur.

Örnekler 1 punto ile çizilmiştir.

Fiil Pattern: Alandaki zemin şeklini belirler. Burada da toplam 8 değişik zemin şekli mevcuttur. Ancak yazı kutularımızda çerçeve işaretini seçerek bu işlemi yapıyorsak ve zemin bulunmayacaksa burada None seçimini yapmalıyız. İşte zemin şekilleri:



COLOR

Line Color, çizgi ve yazı rengi verilirken kullanılır. Ancak toplam 16 renk listede görünmesine rağmen renkler 127 adedi bulan bir veri tabanından gelmektedir.

Fiil Color, verilecek zemin rengini belirler.

Define'dan yeni renkler Magenta, Yellow, Cyan olarak % değerleri belirlenir ve renklerimize ilave edilir. Verilen değerler Pantone renk katalogundan izlendiği takdirde daha gerçek neticelere ulaşabiliriz. Burada yapılan renklerin Save ile ayrı bir isim altında saklanması gerekir. Yine çıkışa giden ve PPage datalarımızı sakladığımız diskette bulunmasında fayda var.

Define'da yapılmış renkler kullanılarak hazırlanmış sayfalan veya doküman yüklemeden önce mutlaka bu saklanmış renkleri çağırmak ve ondan sonra doküman veya sayfayı yüklemek gerekir. Aksi halde hazırladığımız bu özel

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

renkleri bulamayız. İşte burada gerek renkleri saklarken vereceğimiz renk isimlerinin ve renk karışımlarının tekrarlanmadan saklanmış olmasına da dikkat etmeliyiz.

PREFERENCES

Magnification sayfanın ekranda görüntü oranını belirler, %200'den % 25'e kadar değişik ebatlarda sayfalarımızı ile görebiliriz. Bunun için de Sağ Amiga tuşu ile birlikte 1'den 5'e kadar sayı tuşlarına bastığımızda sırası ile

A 1	%200
A 2	%100
A 3	% 50
A 4	% 33
A 5	% 25

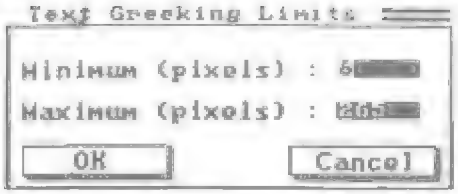
görüntü sağlar. Böylece ekranda istediğimiz büyüklüğe daha seri ulaşırız.

Layout Tools, geçen ay anlattığımız gibi sayfa içinde kolay ve daha rahat çalışabilmemiz için mizanpaj aletlerinin seçim bölümüdür. Sayfa ölçü birimlerini, gridlemeyi, gride yapışmayı, zahiri çerçeveleri ve kolon yerlerini görebildiğimiz gibi sayfa cetvelinin veya gridlerin ölçü birim ve değerlerini istediğimiz gibi değiştirebiliriz. Böylece daha pratik çalışmalar yapma imkanına kavuşuruz.

Text Format baş tarafta bahsettiğimiz gibi, eğer textler başka programlarda yazıldı ise bunları aktarmadan önce yazıldığı programı tanıtmak için kullanılır.

Hyphenation Control: Burada kelime bölmelerde kullanılan hece ön takısı ile hecelemede bölünebilecek minimum hat sayısı belirlenir. Hangi dilde kelime bölme işlemi yapılacaksa, onun işaretlenmesi gerekir. Bu programda Teleteknik tarafından Türkçe kelime bölme işlemi, İspanyolcaya çok yakın olması ve Türkiyede İspanyolcanın çok daha az kullanılması nedeni ile Spanish seçimine yüklenmiştir. Tabii ki bu orjinal İngilizce program kullananlar için geçerli. Teleteknik tarafından Türkçeleştirilmiş programlarda ise zaten Türkçe menüler ile çalıştığımız için böyle bir sorun yoktur. O zaman direkt Türkçe Hyphenation seçimi yaparız.

Text Greeking Control: Düşük çözünürlükte çalışırken gerekli pixel ayarlamaları yapılarak yazıların biraz daha okunaklı olması sağlanır. Minimum Pixels sayısı ne kadar küçük olursa, düşük çözünürlükte bile o kadar rahat yazılarımızı okuyabilme imkanına kavuşuruz.



Comphugraphic Font Control, CG Outline Comphugraphic Fontlann kullanım esnasında gereken kontrol bölümü. Ram'da ve chip'de bu fontlara gerekli hafızayı ayırmamıza yardımcı olur.

Quick Move: Ekranda uyan mesajlarının belirtilmesi için kullanılır.

Wireframe Graphic: Çizim şekillerimizin, aktanlan Dravv diplerinin sadece çizgisel görünerek işlemin hızlanması ve hafızadan kaybetmemek için kullanılır.

Black & White: Çalışma anında renklerin görünmemesi ile daha hızlı çalışma ortamını sağlar. Tüm renkler siyah beyaz tram değerleri ile gelecektir.

Interlace Screen: Yüksek çözünürlükte çalışarak, ekranda çıkışa en yakın neticeyi görmek için kullanırız. Interlace modunda iken ekranda titreme gözü yoracak derecededir.

Bunun için imkanı olanların yüksek çözünürlüklü monitör ya da ekran filtresi kullanmalarını tavsiye edeceğim.

Interruptible Refresh: Çalışma anında gerekli bölümlerin daha aktif ve hızlı çalışmasına imkan tanır.

Horkbench Screen: Workbench ekrana dönmek için programı hazırlar.

Gerektiğinde bu program ile bu sayfalann benzerlerini hazırlayıp, çeşitli matbu işlerinizi yapabileceğinizi umarak gelecek ay bir başka Masaüstü Yayıncılık Programında buluşmak üzere hoşçakalın.

MASA ÜSTÜ YAYINCILIK

2. BOLUM

Geçen ay tanıttığımız çizim araçlarını kullanarak, çizimler yapmaya ne dersiniz. Gerek daha önce gerekse bu sayıda konu anlatılırken kullanılan tüm çizimlerin Professional Draw'da hazırlandığını belirteyim bu arada. Evet araçlarımızı kullanarak diğer menüleri de tanıtmaya çalışalım. Ben burada önce bir pasta çizmek ve onu süslerken renkler kullanmak istedim. Siz de isterseniz bunun yanında zevkle hazırlanmış bir meyve kokteyl bardağı ekleyebilirsiniz. Önce pastanın alt tabağını oluşturmakla işe başlıyorum. İşte tabağın oluşumu için elips aracını seçtim ve sayfa üzerinde istediğim büyüklükte çizimimi yapmak üzere hazırım. Ancak tabağın çizileceği çizgi kalınlığını ve rengini çizimden önce belirlemem gerekiyor. Bunun için Attributes menüsünde Line Color ile açılan pencereden From List kısmından % 20 gri'yi seçiyorum. Bu çizgi rengim. Zemin rengim için ise Fiil Color'a girerek % 7 gri seçimi yaptım. Şimdi çizimi tamamlıyor ve tabağı oluşturuyorum. Ancak tüm bunları daha hızlı gerçekleştirebilmek için Preferences'ten Wireframe'i işaretliyorum. Böylece ekranda renkleri ve çizgi kalınlıklarını görmeyeceğim ama objemi daha çabuk bitireceğim. Şimdi pastanın birinci katı için yeni renk seçiyorum. Yine elips ile yaptığım bu çizimde, renk sadece • alanı dolduracağı için üstüne gelecek ikinci kat ile arasında boşluklar oluşacaktır. Oysa pasta kat yüksekliğinde alan renginin dolu olması gerekir. Bunu bir dikdörtgen ilavesi ile de veririz, ancak her kat için fazladan bir kutu oluşturmamız, dolayısı ile daha fazla zaman ve daha fazla hafıza harcarım. Oysa Professional Draw 2.0'da bir yenilik vasıtası ile bu işlemi daha da kolay yapabiliriz. Elipsimiz aktif konumdayken Special menüsüne girer ve Ellipse -> Bezier seçimini yaparız. Şimdi elipsimin bütün tutma uçlan ve bunlara bağlı çizgiler serbest kalmıştır. İki kenarda bulunan tutma uçları yardımı ile kenarları düz çizgiler haline getirir ve pastanın o katı kadar yükseltiriz.

Şimdi bu çizimin bir kopyasını alarak ikinci katı yapalım. Kopya almak için ya Object'de Clone seçimi yaparız, ya da daha kolay ve seri olarak sadece çoğaltacağımız obje aktif olmak kaydı ile TAB tuşuna basanz. Gelen ikinci parçayı bir öncekinin üstüne yerleştirerek pasta katlannı oluştururuz. Burada çizgi rengini kullanmıyoruz. Ancak her katı ayn renklendireceksek o obje aktif iken Fiil Color'a girer ve rengi değiştiririz. Tabii ki burada kullandığımız renkler daha sonra kullanılacaksa Add to List işaretlenerek bu renk listeye dahil edilir.

Pasta katlanınız bitince pasta üzerine konacak mumlan ve pastamızın kenar süslerini yapmaya başlanz. Bunlan da birer tane yaparak Clone ile ya da obje aktif hale getirilip TAB tuşu ile çoğaltınz. Hem

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

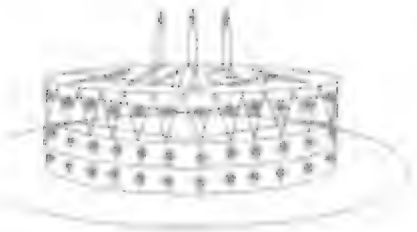
Amiga'da en iyi uyumu gösteren ve hakikaten üstün bir çıkış cihazı olan QMS PS **810** ile başlamak istiyorum. Teleteknik tarafından Masaüstü Yayıncılık İş İstasyonu içinde pazarlanan QMS PS **810,** Postscript sayfa tanımlama dili ile çalışıyor. **306x300 dpi** çözünürlükte çıkış veren bu Laser Printer'in hızı dakikada 8 sayfa 2 Mb Ram ve 1 Mb Rom belleğe sahip alet üzerinde Standart Türkçe karakter seti yerleştirilmiş konumda. A4 Kağıda yatay ve dikey olmak üzere her açıdan, gerekirse minör baskı yapabilme özelliği bulunan QMS PS **810** üzerinde 4 puntodan itibaren kullanılan Standart 35 font mevcut. Bu fontların tamamı Professional Page V1.3l'de mevcut olan fontlardır. RS 232 / RS 422 Apple Talk seri Ara birimi ile Macintosh'lara bağlanabilir. Word Kelime İşlem programı ile Türkçe kullanılmak üzere PC / XT ve AT'ye bağlanma özelliğine sahip bu Laser Printer aynı zamanda HP LaserJet + (HP+PLC) ve Diablo 630 emülasyonlarına uyum gösteriyor. Yine aynı Firmanın yapımı olan dakikada 4 sayfa basan QMS PS **410** ise aynı özelliklere sahip. Ancak hızının yavaş olması yanında fiyatı da bir hayli ekonomik ölçülerde.

Ve QMS'in renkli Laser Printer'ı QMS (olorscript **100** 68020 MPU 16 Mhz hızında 4 MB RAM ve 1 MB ROM içeriyor. Ancak hızı dakikada 1 sayfa Kağıda transparan filme çıkış veren QMS Colorscript 100 model 10, Pantone Renk Standartları ile çalışıyor.

Compugraphic **9400 PS,** Agfa firması tarafından üretilen Engine Photo sistem çalışan Postscript bir typesetting çıkış cihazı. İstenildiğinde **1200 dpi** çözünürlükte kağıda veya **2400 dpi** çözünürlükte, direkt Pozitif filme renk ayrımı dahil çıkış verebiliyor. Motorola 68020 işlemci kullanan Compugraphic **9400 PS** üzerinde 73 adet font bulunuyor ve 8 MB RAM kapasiteli. İstenirse ayrıca harddisk bağlanabiliyor. Amiga Dünyası Derginizin sayfalarının çıkışı ve Masaüstü Yayıncılık Bölümü içindeki Professional Draw Clipleri ile Paint grafiklerinin renk ayrımları film halinde 9400 PS'den alınmaktadır.

daha seri bir çalışma ile işlemi tamamlar kemde zamandan kazanırız.

Çizimimizi tamamladıysak tamamını grop işareti ile seçer ve geçen ay gördüğünüz Clips menüsündeki Define'dan isim verip, aynı menüdeki Save ile saklarız.

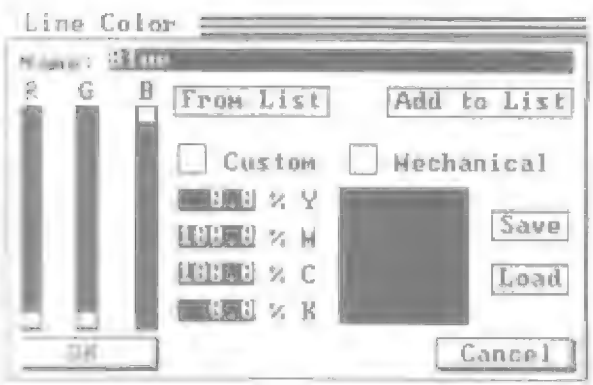


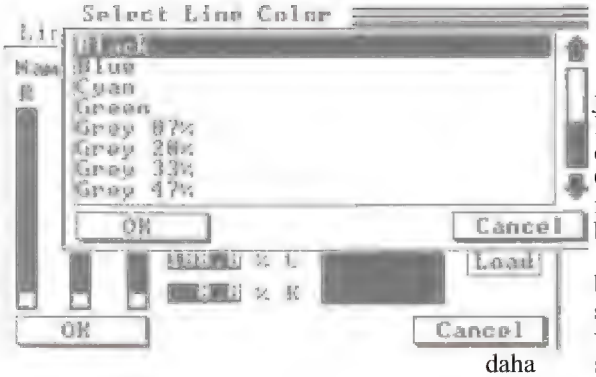
Arzu ederseniz başta da belirttiğim i.r: yanına bir meyve kokteyl bardağı çizerek, ayrı bir isimle Define'da saklar ve «taht sonra Save ile yine aynı isme saklarsak Clips menüsündeki Draw'da bir önceki çizimle birlikte listede yer aldığını görürüz.

Çizime burada ara vererek menülerde geçen ay görmediğimiz kısımları incelemeye devam edelim. Geçen ay en son Clips menusunu görmüştük.

ATTRIBUTES

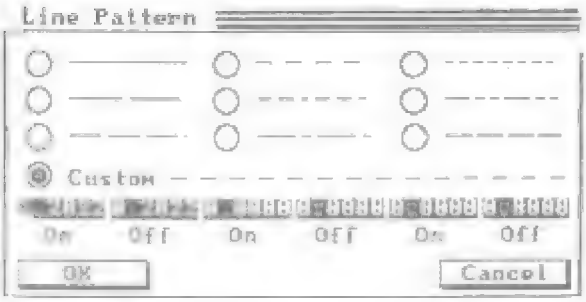
Line Color: Çizgi renginin belirleneceği bölüm. Burada açılan pencerede renk değerleri ile oynayarak yeni renkler üretip Add to list ile bunları ekleyebileceğimiz gibi From list'den programda hazır olan renkleri seçmemiz de mümkün. Eğer bu renklerin devamlı listede gelmesini istiyorsak Save ile renk menüsünde saklarız. Load ile çağırdığımızda da aynı renk menüsüne ulaşmamız sağlanır.





File Color: Line Color ile aynı içeriğe sahip olan bu bölümde, Line color ile yapılarak listeye eklenen renkler de görünür.

Line Weight: Çizgi kalınlığı değerlerinin verildiği menü. Burada Hairline (1/4 punto) ile 4 punto arasındaki değerler hemen görünür. Ancak Custom vasıtası ile o an çalıştığımız birim üzerinden değerler vererek 1023.5 cm'ye kadar ulaşabilen çizgi kalınlıktan vermemiz mümkün. Tabii sayfa ölçüleri izin verirse.



Line Pattern: Çizgi şekilleri yine hazırdan yüklenenler tercih edilebilineceği gibi Custom ile istediğiniz çizgi şeklini de üretebilirsiniz.

Line Joins: Bu kısımda çizgilerimizin uç şekillerini belirleriz. Çizgilerin birleşme yerlerindeki konumuna göre ayarlanır. Bu alt menüdeki seçenekler sırasıyla şöyledir:

Miter: Gönyeli kesik uç şekli, Genellikle çizimlerimizde kullanırken köşe kısımları daha muntazam bir açı ile birleşir.

Round: Yuvarlak uç, objelerimizde köşelerde de yuvarlak dönüş tte yumuşak bir görünüm kazandırır.

Bevell: Yatay 90° uç. Genellikle dikey çizimlerde kullanılmasında fayda var.

Butt: Köşeli normal uç, kesişme noktalarında çizgi kalınlığı ile orantılı olarak boşluklar verebilir. 1 puntoya kadar köşeli çizimlerde pek

: sorun yaratmaz.

Fiil: Bu işareti verirsek objelerimizin kaplayacağı alanları Fiil Color ile verdiğimiz renkte dolmasını kabul etmiş oluruz. Objelerimizi daha seri yapmak için fiil işaretlemeden çizime başlayabiliriz.

Ancak hemen belirtelim basit objelerde daha sonra Fiil seçimi ile Fiil Color renkleri verilebilir. Ancak Text'lerde daha sonra Fiil verilmesinin mahsuru vardır. Çünkü textlerde o, a, b gibi içi boş harflerde, iç kısımlarda kalan boşluk alanı text yazılırken otamatik olarak Fiil Color'u beyaz gelmektedir. Eğer sonradan tüm text grup içine alınıp Fiil rengi verilecekse bu boş görünen beyaz alanlarda seçilen Fiil Color rengine dönüşecektir.

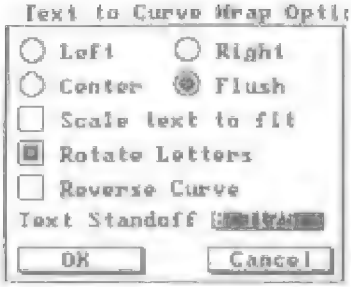
Ancak yine de endişeye kapılmayın. Bu alanları tekrar eski beyaz rengine kavuşturmak ya da objenizde fon olarak başka renk kullanıyorsanız, harf içlerindeki bu boşluklara o rengi vermek için çok kolay ama biraz uğraştıracak bir yöntemimiz var.

Tüm text'i grup işareti ile aktif hale getirip Object'deki ungroup seçimini yaparız. Daha sonra sadece ilk değişecek alanı grup işaret ile çerçeveleyip aktif yapar ve onun için Fiil Color seçeriz. Daha sonra değişecek diğer alanları sadece ok aracı ile aktif hale getirir yine Fiil Color seçimlerini yaparız. Artık harf içleri istediğimiz fon rengine dönmüştür.

SPECIAL

Extra seçimler menüsü. Bize birçok kolaylık sağlayan bu menü ilk defa Professional Draw V2.0'da kullanılmış olup sanırım bu programın en güzel ve işe yanyan bölümlerinden birisi. Şimdiye kadar alışkın olmadığımız derecede bize güzel imkanlar sunan Special menüsü ile artık hayalinizdeki birçok çizimi yapmak o kadar basitleşiyor ki. Gelin hep beraber örnekler ile inceleyelim.

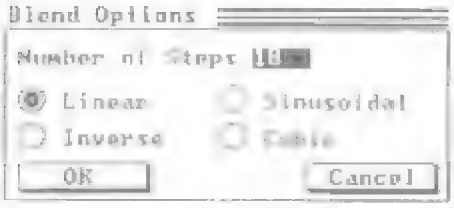
Align Text with Curve: Yazımızı çeşitli şekillerde eğip, bükmek için kullanırız. Yazıya vereceğimiz eğimi çizim araçlarından istifade ederek önceden çizmemiz gerekir. İşte bu şekil etrafına sarılacak olan yazı metnimiz ile dairesel



MASAÜSTÜ YAYINCILIK

yazılar, eğri çizgi üzerine yazılar elde ederiz. Hemen şunu belirtelim, elinde kopya olan okuyucularımız bu menü ile fazla uğraşmasınlar, başarabileceklerini zannetmiyorum. Orjinal program sahibi olmanın güzel yanı da bu değil mi?

Blend: Seçilmiş iki obje arasındaki çizimleri çeşitli şekillerde gösterir. Burada yapacağımız seçime göre şekillerimizin ara geçişlerini ve dönüşüm renklerini görürüz, iki değişik şekilde çizilmiş objenin birbirlerine uzanarak şekillerini değiştirmeleri, hatta arada renk geçişlerini elde ederek zevkle bunları işlerimizde kullanmak inanın çok zevk veriyor insana. İşte **buna** bir örnek hemen aşağıda ve yanda göreceksiniz.



Burada dikkat edilmesi gereken yine objelerin karekteristik olarak birbirine benzemesidir.

Misal verecek olursak: Bir dörtgen ile bir dairenin geçişi olur. Ancak Bir daire ile içice girmiş iki dairenin oluşturduğu objenin geçişi imkansızdır. Bunu harflere de uygulamak mümkün. Burada mantıksal olarak, bir alan teşkil eden her çizgi grubu bir obje sayılmaktadır. Ve Blend komutu da iki objeden fazlasına müsaade etmemektedir. Bunun içinde seçimlerimizi blend için iki objenin meydana getirdiği gruplar ile yaparak sırası ile daha sonra gerekli düzenlemelere gidebiliriz.

Text -> Graphic: Bu Special komutu vasıtası ile textlerimizi grafik objeler ile tek bir grup haline getirip, tek obje kabul ederek işlem yapmaktadır.

Ellipse -> Bezier: Elips aracı ile çizilmiş dairesel objelerin tutma noktalarından faydalanarak, o objeyi değişik ebadlara getirebiliriz. Ancak bazen bu elips objelerden değişik şekiller elde etmemiz gerektiğinde ise işte bu komutu kullanıp tutma noktalarını hareket ettirdiğimizde elips yapısı bozulur ve serbest değişikliklerine

imkan tanınır. Örnek vermemiz gerekirse bölüm başında anlattığımız pasta çizimi uygulamasında, pasta katlarının çizimi esnasında elipsin çizilerek Bezier komutu uygulanıp elipsin deforme edilmesi ve yükseklik verilmesi gösterilebilir.

PREFERENCES

Tüm çalışma tercihlerimizde bize yol gösteren menü.

Layout tools: Sayfa içindeki çalışmalarımız için çeşitli ebadlama, gridleme gibi tercihlemeler yapılmaktadır. Geçen ay Masaüstü Yayıncılık Professional Page konusu içinde 13. sayfada anlatılan Layout Tools'un aynı işlemlerini yapar. Çalıştığımız sayfa ebadlarının ve gridlerin ölçü değer ve birimlerini ayarladığımız menüdür. Bunun Professional Draw çizimlerindeki etkilerini ve gerekli çizim kolaylıklarını sık sık kullanmakta fayda var.

Draw from center ve Quick Move ile Memory Warning vasıtası ile hafıza uyarı mesajlarını yeri geldiğinde görebiliriz, bu ikazlar sayesinde de clip ya da folioları-mızı saklayarak emeğimizin boşa gitmesini engelleriz.

Black & White: Siyah beyaz çizim gösterir ve hafızamız daha da rahatlamış olur.

Interlace Screen: Yüksek resulotion modunda gerçeğe en yakın çalışma imkanı tanır. Ancak Interlace modunda iken program çok fazla hafıza kaybetmektedir.

WireFrame: Yine bize hafıza ve hız kazandıran komut. Objelerimizin çizimleri esnasında dolum renkleri ile çizgi kalınlıklarını göstermeden çalışmamızı sağlar. Böylece program o alanları taramak için zaman kaybetmez. Ancak tüm seçimlerinizin yerine getirildiğine emin olabilirsiniz.

İşte size tüm Professional Draw 2.0 menü ve araçlarını tanıttık. Uygulama yaparak konu içinde örnekler de serpiştirdik. Bundan sonrası sizin ihtiyaçlarınıza ve yaratıcılığınıza kalmış oluyor. Gelecek ay yine Masaüstü Yayıncılık konusunda başka bir programda beraber olmak üzere hoşçakalın...

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

SES ÖRNEKLEYİCİLER

Aslında onlarla günlük yaşantımızda sık sık karşılaştık fakat çoğumuz bunun farkında değildi. Teknoloji şimdi onları bilgisayarlarla bütünleştirdi. İşte SES ÖRNEKLEYİCİLER... Bazı müzisyenlerin kurtarıcıları....

KUBİLAY KILINÇ

Bu hafta sizlerle birlikte ses örnekleme (Sound Sampler) araçlarını tanıyacağız. 3. sayımızda Aegis Audiomaster II isimli bir ses örnekleme programını sizlere tanıtmıştım. Bir ses örnekleme işlemi; yazılım ile donanımın ortaklaşa çalışmasından meydana geldiğinden dolayı, ses örnekleme araçlarını yakından tanımadan olmaz.

Evet işte ses örnekleyiciler ile ilgili sorularımızın yanıtları...

SES ORNEKLEYİCİ NEDİR?

Ses örnekleyiciler; sadece bir veri dönüştürücüleridir. Doğada bulunan insan kulağının duyabildiği her türlü sesi, bilgisayarların anladığı tek dil olan ikili sayı sistemine dönüştürürler. Bu sayede sayısal hale dönüştürülen sesler bilgisayar belleklerinde depolanabilir ve çeşitli matematiksel işlemlerle üzerlerinde türlü cambazlıklar yapılabilir. Örneğin hafızada depoladığımız bir sesi tersten çalabilir, eko verebilir, daha hızlı veya daha yavaş çaldırabilir ve bir bölümünü diğerlerinden ayırabiliriz. Tabii ki işin bu kısmını ses örnekleyicileri değil bilgisayarın kendisi, gerekli program aracılığıyla gerçekleştirir.

SES ÖRNEKLEYİCİLERİ NERELERDE KULLANILIR ?

Yukarıda kısaca değindiğim gibi, ses örnekleyicileri seslerin hafızaya aktarılmasında kullanılır. Kullanım alanları, aslında insanın hayal gücü ile sınırlıdır. Ancak günümüzde genellikle müzik alanında kullanılmaktadırlar. Örneğin sampling synthesizer'lara ses aktarımında, gitar ses efekti işlemcilerinde, ses analizlerinde ve bizim için önemli olan AMIGA'ya ses aktarımında da sıkça kullanılmaktadırlar.

Fakat bir ses örnekleyici sadece müzik alanında kullanılmayabilir. Bilimsel deneylerde, insan seslerinin analizlerinin yapılıp, bunların yapaylarının üretiminde, milli savunma ve tıp gibi daha ciddi alanlarda da kullanılabilirler.

SES ÖRNEKLEYİCİLERİN YAPISI NASILDIR ?

Ses örnekleyicileri, aslında bir ANALOG - DIGITAL çeviricilerdir. Bu çeviriciler. Digital Elektronik alanında uzun zamandır kullanılmakta idi. Günümüzde elektronik tartma ve ölçme aletlerinde hala kullanılmaktadırlar. Bu ölçme aletleri; ağırlık, uzunluk, nem oranı, radyasyon oranı gibi analog ifadeleri sayısal ifade şekline dönüştürür ve sayısal bir göstergeç aracılığıyla da insanların somut olarak gözle görmelerini sağlarlar. Şimdi ses örnekliyicilerin yapısını belirten analog-digital ifadelerinin anlamlarına bir göz atalım.

ANALOG ve DIGITAL

Analog ve Digital ifadelerinin, ne anlamlara geldiğini kısa bir hikayeden sonra sanınm hep birlikte daha rahat kavrayacağız ...

"Bir bilgisayar kullanıcısının evinde farklı türde iki tane bilgisayarı bulunmaktadır. Bunlardan bir tanesi bütün verileri Analog (Doğal) olarak istemektedir. Öteki ise verileri Digital (Sayısal) olarak tercih etmektedir. Bu kişi bir gün arkadaşlarını boy, kilo ve yaş olarak sınıflara ayırıp biribirlerine göre üstünlüklerini gösteren bir bilgisayar programı yapmaya karar verir. Fakat aynı zamanda da iki bilgisayarının arasındaki problemleri çözüş farklılığını da sınamak ister. Bunun için programı her iki bilgisayarda da çalıştırır.

Analog bilgisayar boy uzunluğunu "uzun, kısa, orta" diye yorumlarken digital olan net boy uzunluğunu tercih eder. Tabii tüm verilerin aktarılması bu şekilde gerçekleşir. Tüm veriler tükendikten sonra, sıralamayı her iki bilgisayardan da ister. Sonuçta analog bilgisayar kesin bir yorum yapamaz. Ama digital kesin ve şaşmaz bir sıralamayı gerçekleştiriverir. Zafer Digital'in olmuştur..."

Buradaki amacım, sizlere analog bilgisayarın digital bilgisayara olan üstünlüğünü anlatmak değildi. Zaten bugün kullanmakta olduğumuz bilgisayarların neredeyse tümü analog ve digital verilerin hepsini değerlendirebilmektedirler. Tek amacım sadece analog ve digital ifadelerin anlamlarını biraz su yüzüne çıkartmaktı.

Şimdi gelelim ses örnekleyicilerin bu kavramlarla olan bağlantısına. Ses örnekliyicileri, aslında bir Analog-Digital veri çeviricilerdir.

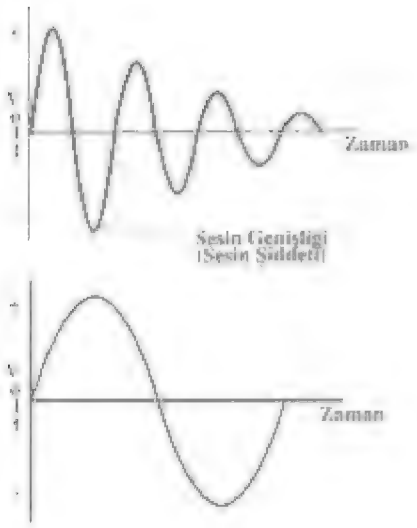
Peki Analog-Digital çevirici nedir ?

Bunu, yine basit bir örnek vererek açıklayalım. Hepiniz şu yakın zamanlarda türeyen bilgisayarlı tartı aygıtlarını bilirsiniz. İşte bu da bir analog-digital çeviricidir. Sizin kilonuz Analog bir değerdir. Kilonuz elektronik bir düzen vasıtasıyla kesin ve doğru olarak sayısal bir ifade şekline dönüştürülür ve size sayısal bir display sayesinde bildirilir. İşte size ulaşan bu veri de "Digital" (Sayısal)'dir.

Aslında günlük yaşantımıza bir göz atarsak, her gün sık sık bu analog-digital çeviricilerle karşılaşıyoruz. Bazen elektronik tartı aracı bazen de bir elektronik saat olarak karşımıza çıkmaktadırlar.

SES ÖRNEKLEYİCİ NASIL ÇALIŞIR?

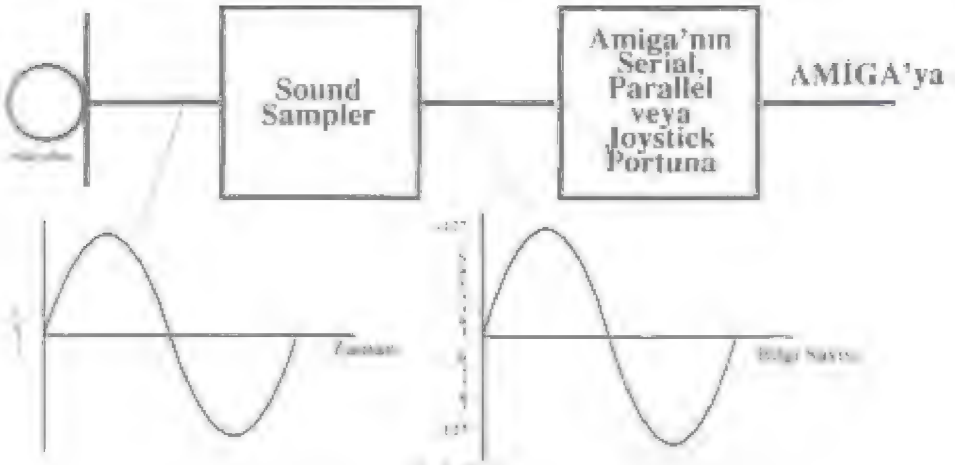
Ses, zamana göre değişken bir yapıya sahiptir. Kısaca ses; bir zaman dilimi boyunca değişen (veya sabit kalan) bir dalga şeklinin sabit (veya değişken) bir frekansta tekrarlanmasından oluşur (Şekil-1). Mikrofonlar, bu zamana göre değişken yapıda olan sesi, yapısına mümkün olduğu kadar sadık kalarak elektriksel sinyallere dönüştürürler. Bu sinyallerin seviyelerinin yüksekliği veya kalitesi, her mikrofona göre değişir. Daha sonra, sinyaller ses örnekleyicinin girişine uygulanır. Ar-



Şekil 1:

Üstte bir fülüt sesinin grafiti, altta ise fülüt sesinin temel dalga şekli görülmektedir.

tık ses örnekleyici bu sesin her anını sayısal bilgiye dönüştürür ve bilgisayarın o anda ilgili giriş çıkış birimine (Paralel,Serial veya Joystick portuna) gönderir. İşin bundan sonraki kısmı artık bilgisayara ve ona bağlı programa kalır. Bu dönüşüm Sekıl-2'de gözlenebilir.



Şekil 2:

Yukarda, mikrofondan bilgisayara kadar olan sesin örnekleme safhası görülmektedir

...Bilgisayar bu bilgilen ne yapar ?

İşin bundan sonraki kısmını bilgisayar ve program elele yürütürler. Program bu ikili sayı sisteminden oluşan bilgileri ilgili porttan alır ve bilgisayarın hafızasında depolar. Artık bu bilgiler üzerinde türlü cambazlıklar yapılabilir istenildiği gibi kullanılabilir.

Şimdi bu sesleri insan kulağının duyabileceği şekle dönüştürebilmek ve bunu dış dünyaya iletmek gerekiyor. İşin bu kısmını yine program ve bilgisayar kardeş kardeş yaparlar.

...Peki bu iş nasıl olur da olur ?

Program hafızadan bu verileri tek tek okur ve bilgisayarın ses çıkış ünitesine gönderir. Daha sonra bu birimin bünyesinde bulunan bir Digital-Analog çevirici, bu verileri ses frekanslarına dönüştürür. Amiga'da işin bu kısmını "PAULA" isimli çip ve program halleder. Ses artık ses çıkış portlarından (Amiga da AUDIO L-R) insan kulağının duyabileceği bir şekilde dış dünyaya çıkmaktadır. Ama bu sinyaller zayıf olduğundan dolayı bir ses yükseltici ile yükseltilip bu şekilde bir hoparlör veya kulaklık aracılığıyla duyulabilir.

İşin buraya kadar olan kısmı Şekil-3'te anlatılmaya çalışılmıştır.

ALIASING DISTORTION:

Bu ifadeyi çoğunuzun yeni duyduğuna eminim. Aliasing distortion, Amiga'ya sesterin yüzde yüz bir şekilde aktarılamamış olmasından kaynaklanan bir parazittir. Amiga örneklemiş olduğu sesin alt ve üst frekanslarını (buna alt ve üst notaları da divebiliriz) elde edebilmek için, bu sesin çalım hızını düşürür veya yükseltir. Böylece daha hızlı çalınan ses tizleşmiş, daha yavaş çalınan ses ise, baslaşmış olur. Ama bu olay sesin kendi oktavından alt oktavlarının elde edilmesi sırasında çok yavaş çalındığından ses de aliasing distortion dediğimiz sesin kalitesini deforme eden bir parazit meydana gelir. Bu, düşük örnekleme hızından oluşan nedenle sesin zaman aralığındaki tüm anlarının tamamının aslına uygun şekilde aktarılamamasından kaynaklanır. Yüksek örnekleme hızında ise, sesin tamamının gerçek anlamda aktarılmasından dolayı bu parazit ortadan kalkar (Bu fark Şekil-4'den anlaşılabilir). Fakat yine de sesin dalga şeklinin periodu (yani zaman içerisindeki tekran) aşın düşürülürse, yine aliasing distortion meydana gelecektir. Bu parazitin önüne geçmek için Amiga'nın bünyesinde Anti-Aliasing Low-Pass ses filtresi bulunmaktadır. Bu filtre istenirse iptal edilebilir. Aynca aliasing-distortion'u önlemek için AudioMaster II veya ona benzer diğer ses örnekleme programlarında; örneklenen bir ses tek bir oktav olarak değil 1 ile 6 (hatta bazen de 8) oktav olarak saklanıp kullanılabilir. Bunun avantajı; her oktav için ayn bir örneklenmiş ses kullanılmasıdır. Diğer oktavları program ana sesten yararlanarak matematiksel olarak elde eder. Bu da sizin örneklenmiş sesin periodunu aşın yükseltmenize veya düşürmenize gerek duyulmayacağından, aliasing-distortion ile bir daha karşılaşmazsınız. Şunu belirteyim ki, kötü örneklemeden kaynaklanan parazitler ile aliasing-distortion'u biribirinden ayırdetmek gerekiyor.

Dış ülkelerde çok daha verimli, 16 bitlik ses örnekleyicileri bulunmaktadır. Fakat bunların maliyetleri daha yüksek olduğu için, daha profesyonel amaçlarla kullanılmaktadırlar. Bu ses örnekleyicilerinin veri aktarım hızlarından dolayı, sesin kendisine sadık kalarak bir aktarım gerçekleştirilebilmektedir.

BİR SES ÖRNEKLEYİCİDEN EN YÜKSEK VERİMİ NASİL ELDE EDEBİLİRİZ?

Bir ses örnekleyicinin kalitesi bir çok etkene bağlıdır. Bunlardan bazıları:

1- Ses örnekleyicilerin kalitesi,
2- Bağlantıların kurallara uygunluğu,
3- Ses örnekleyicilerin örnekleme hızı,
4- Programın hafızaya aktarım hızı,
5- Ses çıkış kaynağından gelen sesin kalitesi,
6- Bilgisayarın ve ses örnekleme aracının çevre birimlerden etkilenmesi,
7- Bir de kullanıcının kalitesi..!?!

olarak sayılabilir.

Bu etkenlerin örneklenmiş ses kalitesi üzerindeki etkilerini sırasıyla inceliydim.

SES ÖRNEKLEYİCİNİN KALİTESİ

Bir ses örnekleyicinin kalitesi, her şeyden önce dış görünümüne bağlı değildir. Bu sadece üretici firmanın bu konuda ne kadar titiz olduğunun bir göstergesidir. Ses örnekleyicinin kalitesi, örnekleme hızına ve veri aktarım hızına bağlıdır.

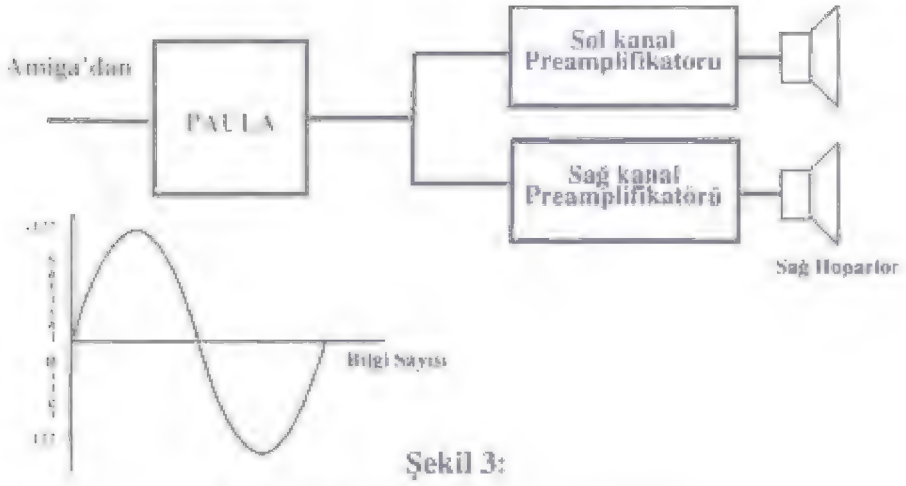
BAĞLANTILARIN KURALLARA UYGUNLUĞU

Ses örnekleyicinin, doğru ara birimlere (Parallel, Serial ve Joystick Port) bağlanmış olması gerekir. Çünkü değişik markalardaki ses örnekleyiciler kendilerine özgü sebeplerden dolayı farklı giriş-çıkış birimlerini kullanmaktadırlar.

Teyp, pikap, CD, mikrofon veya her hangi bir ses kaynağı ile ses örnekleyici arasındaki bağlantı, mutlaka koaksiyel kablo ile yapılmalı ve topraklama ihmal edilmemelidir. Bu konu hakkındaki detaylı bilgiyi herhangi bir teknik servisten temin edebilirsiniz.

SES ÖRNEKLEYİCİNİN HIZI

İşte en önemli konulardan birr..! Çünkü sesin aslına en uygun şekilde hafızaya aktanım, ne kadar hızlı olursa, ses o kadar



Şekil 3:

Sesin bilgisayardan insana aktarılması

gerçekçi bir biçimde depolanır. Aliasing-distortion'un önüne ancak hızlı bir örnekleyici geçebilir. Bir ses örnekleyicinin örnekleme hızı, örneklenecek sesin frekansının en az 7 KHz fazlası olmalıdır. Bu sebeple, bir örnekleyicinin en az 27 KHz'lik bir hızla örnekleme yapması gerekir. Çünkü insan kulağı en yüksek 20 KiloHertz'lik sesleri duyar. Buna 7 KHz eklersek, bu sonucu elde ederiz.

Ses örnekleyicinin örnekleme hızında, başka veri aktarım şekli de önemlidir. İkili sayı sistemine çevrilen sesin dalga şeklinin, bilgisayara 8 bit olarak mı yoksa 16 bit olarak mı gönderildiği, çok önemlidir. Zira saniyede gönderilen bit adedi düşük olursa, sesin belirli kısımlarının tam, belirli kısımlarının ise aslına uygun olarak alınmamasını ve bilgisayar tarafından yuvarlatılmasını sağlar (Şekil-4). Aslında Amiga'nın "Parallel Port"'u ancak 8 bitlik bir veri aktarımı gerçekleştirebilir. Ancak bu 16 bit ses örnekleyicileri ikinci 8 biti Buffer'da bekleterek yine 8'er bitlik parçalar halinde aktarabilirler.

ÖRNEKLEME PROGRAMININ İŞLEV HIZI

Bir ses örnekleme programı, şüphesiz mümkün olduğu kadar hızlı olmalıdır. Programın; sayısal bilgileri hafızaya aktarım hızı, ses örnekleme aracının örnekleme hızını desteklemelidir. Aksi takdirde, ses örnekleme cihazı gerçek performansını gösteremez ve gerçek ses aktarımı gerçekleşemez.

Artık ses örnekleme programlan sadece sesi hafızaya aktarmakta kalmıyor, kullanıcıya çok hoş sürprizler sunabiliyorlar. Bu sürprizler, kuşkusuz matematik sayesinde gerçekleşmektedir. Bu nedenle program bu matematiksel işlemleri oldukça güvenilir ve hızlı gerçekleştirmelidir.

SES ÇIKIŞ KAYNAĞINDAN GELEN SESİN KALİTESİ

Amiga'nın bünyesinde, ses örnekleyicilerden gelen sinyallere uygulayabildikleri herhangi bir ekolizasyon veya filtre sistemi yoktur. Fakat ses örnekleyicileri girişlerinde bulunan ön yükselticiler, üzerilerine düşen görev çerçevesince basit bir düzenleme yaparlar. Fakat bu hiçbir zaman profesyonel bir HI-FI sistemindeki gibi olmaz. Bu yüzden, ses örnekleme aracının girişine uyguladığımız sesin kalitesi ne derece iyi olursa dolayısıyla neticede o kadar sevindirici olur. Benden size tavsiye, ses örnekleyicinin girişine her zaman ekolayzer'den geçirilmiş bir ses uygulayın. Bu sizin olabilecek bir çok paraziti önlemenizi sağlar.

BİLGİSAYARIN VE SES ÖRNEKLEME ARACININ ÇEVRE BİRİMLERİNDEN ETKİLENMESİ

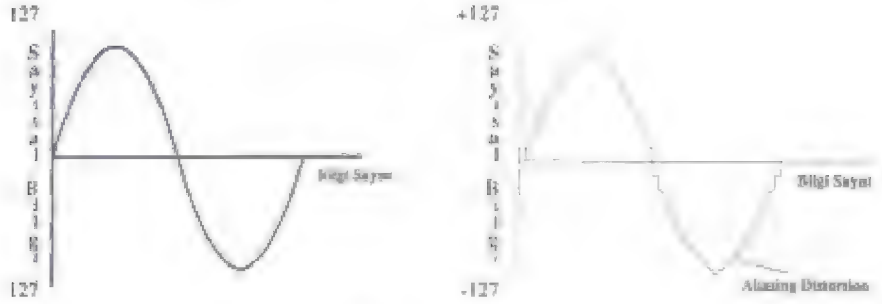
Elektronik araçlar çalışırken, etraflarına bir takım elektriksel sinyaller yayarlar. Bunlar en çok televizyonlar ve telsizlerde olur. Günlük yaşantımızda da bu araçlardan geçilmiyor. Bu yüzden, bu elektriksel sinyaller yayan elektrikli araçlar az da olsa birbirlerini hatta bazen de insanların sinir sistemlerini bozarlar!!!.

Etrafını etkileyen bu araçları tespit edip ses örnekleme sırasında bilgisayardan uzakta bulundurmalı veya sinyal yaymamaları için kapatmalısınız.

KULLANICININ KALİTESİ

Yanlış anlamayın....! Sadece kullanıcıların tecrübelerinden ve bilgi düzeylerinden bahsediyorum. Evet gerçekten örneklenmiş seslerinizin amaçlarınıza en uygun biçimde olabilmesi için, bol bol denemeler yapıp bilgi düzeyinizi arttırmalısınız.

Benden buraya kadar. Bundan sonrasına siz devam edin. Bir başka yazıda karşılaşmak ümidiyle hoşcakalın....



Şekil 4:

Solda yüksek hızda örneklenmiş bir sesin durumu, sağ da ise aynı sesin düşük hızda örneklenmiş durumun grafikleri görülmektedir.

TFMX editor

KUBILAY KILINÇ

Merhaba Sayın Müzisyenler ... Bu haftaki konumuza başlamadan önce sizinle biraz sohbet etmek istiyorum.

Bazılarınız mutlaka benim neden bu denli komplex bir müzik editörünü pat diye sunduğumu merak etmiştir. Bunun sebebi şu :

Amiga uzun zamandır (pek uzun değil ama...) Türkiye'deki bilgisayar kullanıcılarına (dolayısıyla bilgisayar destekli müzisyenlere) hitap etmektedir. Ancak bu zamana kadar çoğu bilgisayar dergilerinde 'Noise Tracker, Sound FX" gibi bu iş için (yani sadece bilgisayar programlarında kullanılan müzikler için) hazırlanmış programlar artık biraz daha tekdüzeleşti. Zaten bu tip programların kullanıcıya verdikleri imkanlar oldukça sınırlı. Şimdi eğri yazalım doğru konuşalım *Amiga 500 ; 4 ses kanalına hapsedilmiş ve müzik işlerinin de altından kalkmaya çalışan bir bilgisayar. Bu durumda ancak biz bu ve buna benzer programlardan bilgisayar oyunlarının veya demonstration'larının müziklerini bestelemek için faydalanabiliriz (Daha profesyonel amaçlar için ise gelişmiş Synthesizer'lar ve MIDI imdadımıza yetişiveririr). Mesele böyle olunca, bize en çok kullanım özgürlüğü veren ve bizi daha özgür kılan, amacımıza en uygun programı tercih etmemiz gerekir.*

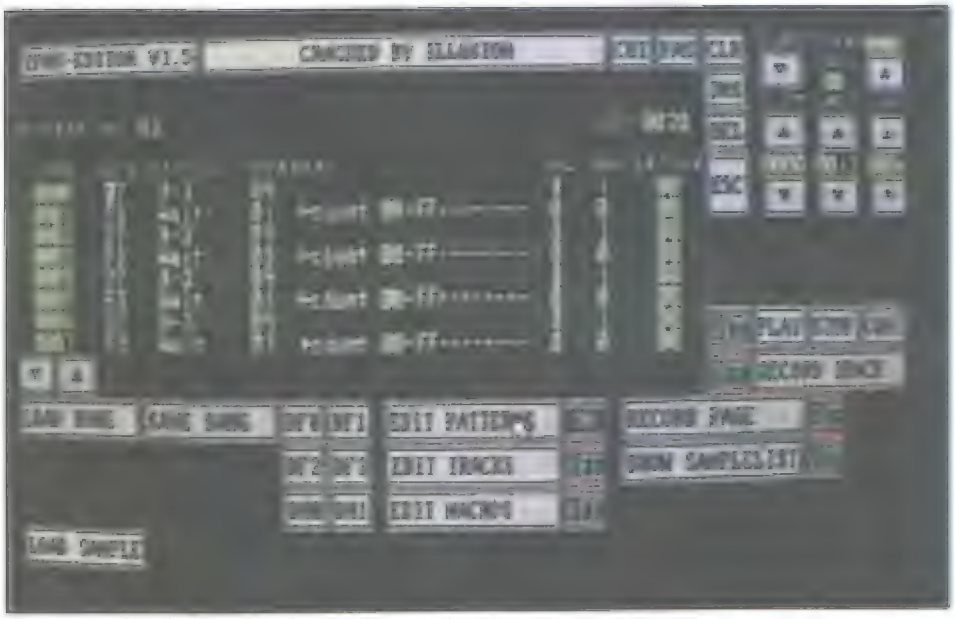
Kimi zaman sadece bilgisayarın seslerini kullanarak ve dolayısıyla hafızadan oldukça tasarruf ederek bir parça yapmak isteyebiliriz. Bazen de son derece komplex sample'lar ile yapılmış hafıza sınırı tanımıyan, gerçekçi besteler yapmak daha çok işimize gelebilir. Bu durumda birkaç programa bağımlı kalmamız imkansızdır. Çünkü her programın bu konudaki yoğurt yiy işi farklı....

Benim amacım; sizleri Noise Tracker ve arkadaşlarının egemenliğinden kurtarmak ve sizlere daha titiz çalışma ortamı sağlayan programlan tek tek sunmaktan ibaret. İşte TFMX Editör bunlardan sadece bir tanesi ve EN İYİSİ.!!!

Şimdi kendinizi dinç ve yorulmaya hazır hissediyorsanız TFMX Editör de kaldımız yerden hep birlikte devam edelim.

PATTERNLER

Geçen ay makro'lan incelemiş ve ne işe yaradıklarını görmüştük. Makroları bir enstrüman yerine koyduğumuza göre, bu enstrümanları bir yerlerde kullanmamız gerekiyor. Bu iş de, patternlerde gerçekleşmekte. Patternler notalan yazdığımız yerler. Ancak müzik parçalan tasarlanırken, sadece yazı yazar gibi notalar kağıda aktarılmaz. Bu kağıda müzik esnasında nerede coşulacak, nerede susulacak, nere-



de ses seviyesi yükselecek, müzik nerede ve ne zaman sakinleşecek gibi bir takım bilgiler aktarılmaktadır. Ne şanslıyız ki, TFMX bize bu imkanların hepsini tanımakta. Biz de madem ki notalarımızı patternlere yazıyoruz, öyleyse parçayla ilgili olan bu bilgileri buraya yazmamız gerekiyor.

Peki müziği nasıl sakinleştirip sesini aniden nasıl yükseltebileceğiz ?

Bu gibi efektlerin bazı kısımlarını makrolardan da halledebiliriz. Fakat, diyelim ki parçamızın sonunu ses seviyesini yavaş yavaş düşürerek bitirmek istiyoruz. İşte burada, pattern komutları devreye girmektedir. Dilerseniz şimdi, tek tek patternlerin bu komutlarını inceliydim. Unutmadan, pattern safhasına geçmek için ya "P" tuşuna basın veya "Edit Patterns" seçeneğinin üzerine işaretçiyi getirip, mouse'un sol düğmesine basın.

PATTERNLERİN KOMUTLARI

Komutlarım açıklanmasında, komutun başındaki rakam sizin pattern sayfasında yazarak çağıracağınız komutun kod numarasıdır. Komutların parametrelerinin hangi hanelere yazılacağının kolay anlaşılabilmesi için altlan çizilmiştir.

00-F#0 *00_ ----------0 0 00:*

Bu komutlar aslında, komut kavramından çok nota kavramına girmektedir, tik rakam, notanın kod numarasıdır. Daha sonra notanın ne değerde olduğu ve buna bağlı olarak da notanın hangi oktavda olduğunu belirten semboller bulunmaktadır. Bu sembollerden sonra gelen hane ise, notanın kaç numaralı makroyu kullandığına dair sayıyı yazmamız gereken yerdir. Bundan sonra sağda bulunan üç ayrı hane ise, sırasıyla notanın ses seviyesini (0-F arası değer alır), notanın hangi numaralı kanalı kullandığım ve sonuncu da notanın tını değerini belirtir. Bu tınıyla ilgili olan değeri arttırırsak, notanın sesinde verilen değere bağlı olarak pesleşme olur. Sıfır değeri, notanın öz tınısıdır. Gelelim kanal hanesine... Bu hanede 8 kanal kullanabilirsiniz. Hemen heyecanlanmayın, Amiga'nın yalnız 4 kanal ses verebildiğini ben de biliyorum. Ancak buradaki ek 4 kanal kavramı biraz farklı. Şöyle ki, ikinci ek 4 kanal birinci kanalın boşluklarını yakalayıp uygun yerlerde araya dalmakta ve burada öncelik hep ilk 4 kanala ayrılmaktadır. Böylece gerçek 8 kanal esprisine nispeten yaklaşılmaktadır. Durum böyle olduğundan, pattern sayfasındaki CH(annel) (Tk. Kanal) hanesine 0 ile 7 arası rakamlar yazabiliriz, ilk 4 rakam esas kanallara, ikinci 4 rakam ise yardımcı kanallara aittir. 4. kanal O.kanala, 5.kanal 1 kanala, 6. kanal 2.kanala ve 7.kanal 3.kanala yardım eder.

40-F# 00 ----------0 0 00:

Bizim kullanımımıza ayrılan notalar 40V kadar bitiyor. Buradan sonra CO'a kadar olan her nota hiçbir işe yaramaz.

C0-F#0 00<-portcount/ch-speed->0 0 00:

Bu notaların kullanımı oldukça değişiktir. Sanırım müzisyenler özellikler gitaristler "Slide" (Tk. kayma, geçiş) kavramını

bilirler. Bu kavram iki nota arasındaki geçişi ilk notayı kesmeden gerçekleştirme işlemine denir. Bu teknik en çok solo enstrümanlarında kullanılır. İşte bu komutsal notalarda iki nota arasında kayarak bir geçiş yaparlar. Buradaki nota değeri, geçmeyi düşündüğümüz notaya ait değerdir. Sonraki rakam, bu kez makro numarası değil (çünkü makro değeri bir evvelki notadan alınır) bu geçişin süresini belirler. Kanal hanesine yine kanal numarasını (bu kayma işlemi, başka bir kanala doğruda olabilir) belirtir. Tını değiştirme hanesine ise, bu geçiş işleminin hızını girmeliyiz.

F0–End 00.....Next track step 0 0 00:
Bu komut otomatik olarak her patternin sonunda bulunmaktadır. Biz istesek de bu komutu yazamayız veya silemeyiz.

F1 - Loop 00_<- count/step. w->0 0 00:
Bu komut, pattern içerisinde tekrar kaçıncı adıma sıçranacağını tanımlar. Loop komutuyla karşılaşıldığı zaman tını değiştirme hanesinde belirtilen adıma gidilir ve bu sıçrama işlemi makro no. hanesindeki sayı kadar tekrarlanır. Bu komut tıpkı Basic'teki "For-Next" döngüsünü çağrıştırıyor.

F2 - Cont 00 <- patternno./step. w->0 0 00:
Bu komut ise, notaların devamının hangi patternden alınacağını bildirir. Burada bir sıçrama işlemi söz konusu. Makro no. hanesine kaçıncı patterne atlanacağı, tını değiştirme hanesine ise atlanan patternin kaçıncı adımına gidileceği belirtilmelidir.

F3 - Wait 00 <-- count 00 - FF 0000:
Bu komut en çok kullanacağımız komutlardan biridir. Çünkü bir notayı çaldıktan sonra eğer onu bir süre bekletmezsek hemen sıradaki komut işleme konur, bu da bu notanın saniyenin çok az bir bölümünde çalınmasını sağlar. Ama notalar bildiğiniz gibi belirli zaman aralıklarına sahiptirler (1 vuruşluk nota, 2 vuruşluk nota gibi). İşte bu komutu, çalmak istediğimiz notayı tanımladıktan sonra hemen kullanmamız gerekir. Aşağıdaki örnekte 4 vuruşluk bir Sol notasının patternlerde nasıl kodlanacağı görülmektedir.

01 G 0 02 ..... 8 1 00
F3-Wait 03<—count 00-FF ____ 0 0 00

Yukarıdaki örnekte ilk önce ses seviyesi 8 olan, 1 numaralı kanalı işgal eden ve 02 numaralı bir makroyu kullanan 0. oktavda bir Sol notası çalınıyor (0. oktav en alÇak oktavdır). Daha sonra hemen alttan bir sonraki komut işletilir. Burada ise 0 dan 3 kadar sayılarak bir evvelki komut bekletilir. Bu sayma işleminde her sayma adımı çeyrek vuruşluk sus'a eşittir. Bu yüzden 4 tane çeyrek vuruş bir tam vuruşluk notaya eşit olur. Bu mantık çerçevesinde aşağıda temel ölçülerdeki notaların bekleme sürelerinin tablosu belirtilmektedir.

16'lık nota ..... > Wait 00
8'lik nota ---------- ..... > Wait 01
4'lük nota ..... > Wait 03
2'lik nota -------- ..... - ..... > Wait 07
1 'lik nota .....— ..... > Wait 0F

F4 - Stop 00... stop this pattern... 0 0 00:
Bu komutun işlevi gayet basit. O andaki pattern çalarken, bu komuta rastlanırsa bu pattern durur ve track sayfasında belirtilen bir sonraki patterne geçilir. Eğer bu komut ile karşılaşılmazsa "F0" kod numaralı komut otomatik olarak her patternin sonunda mevcuttur. Bu yüzden hemen sıradaki pattern çalınır.

F6 - Vibr 00_ <-- speedlrate.b --> 0 0 00:
Bu komut herhangi bir notayı vibrasyon Tu bir şekilde çalmamızı sağlar. Yani sesin tınısı belirli bir zaman dilimi süresince ve belirli bir salınımla birlikte bir pesleşir bir tizlesin Bu salınımın hızı makro no. hanesinde, ulaşılacak en pes ses ile en tiz sesi belirten parametre ise (maximum 5) kanal hanesine yazılır. Bu işlem aslında makrolardan da halledilebilir. Fakat aynı makronun bir de vibrasyonlusunu yapmak yerine burada işi bir tek komut ile hallediveriyoruz. Aşağıdaki örnekte bir notanın nasıl vibrasyon efektine tabii tutulacağı gösterilmektedir.

01 G0 02 ..... 8 1 00
F6 -Vibr 03 <- speed/rate.b --> 0 5 00
F3- Wait 03 <-- count 00 - FF.... 0 0 00

F7-Enve W<-speed/end volume.b->0 0 00:
Bu komut aşağıda "FADE" komutuna işlev olarak çok benzemektedir. Fakat en önemli ayrıcalığı Fade komutu tüm patterni kapsar "Envelope" (Tk. sesin zarfı.) sadece bir nota için geçerlidir. Aşağıdaki örnekte bu komutun işleviyle ilgili bir örnek verilmiştir.

01 -G0 02 .....8 1 00
F7-Enve 03 <- speed/endvolume.b --> 0 1 00
F3-Wait 03 <-- count 00 - FF..... 0 0 00

Yukarıdaki örnekte ilk önce sol notası çalınır ve daha sonra envolope komutuyla birlikte ses seviyesi gitgide düşürülür. Eğer wait komutu olmazsa, ne nota çalar ne de envelope komutu işlevini yerine getirir. Çünkü herhangi bir bekletme yapmadığımız takdirde doğrudan sıradaki komut işleme girer.

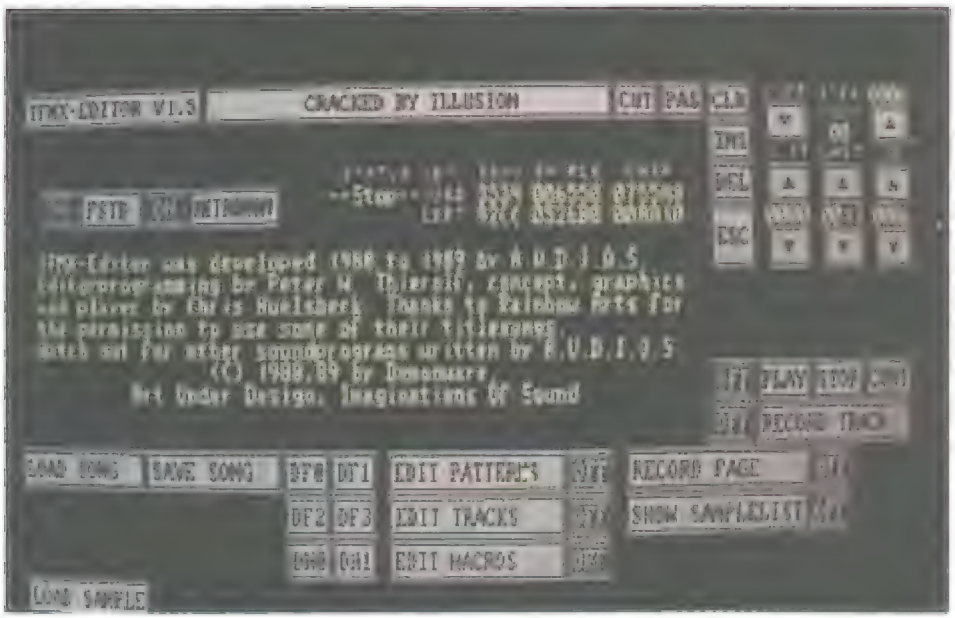
Bu komutun parametreleri ise şöyle: Makro no. hanesine sesin kaybolma hızı, kanal hanesine ise sesin ulaşacağı en son ses seviyesi girilir. Eğer bu değerlerden herhangi biri 0 olursa, komut işlevini yerine getirmez.

F8-GsPt 00<-patternno/step.w->0 0 00:
Programcılar bilirler, bazen programlarda alt programlar bulunur. Siz de hatırlarsanız, TFMX ile çalışırken müziğinizi yazmaktan ziyade onu programlıyacağınızı belirtmiştim. İşte bizim patternlerimizin de istersek tıpkı BASIC, C, ASSEMBLER gibi programlama dillerine benzer "alt patternleri" olabilir. Bu alt patternler, yine istediğimiz yerlerde kullanabileceğimiz birer pattern şeklindedir. Örneğin parçamızda bir nakarat kısmı var ve zaman zaman bunu tekrar çaldırmamız gerekiyor. İşte burada bu nakaratın bir patternini yapar ve başka patternler çalarken, bu komut sayesinde bu nakarat patterinini çaldırıp tekrar eski patterne dönebiliriz. Bu sadece bir örnekti...

Burada makro.no hanesine atlanacak patternin numarası, tını değiştirme hanesine ise atlanılacak patternin hangi adımına gidileceği belirtilmelidir.

F9-RoPt 00 _ Return old pattern -0000:
Yukarıdaki komut sayesinde bir patterne atlamayı başardık. Ama nasıl geri döneceğiz. İşte bu komutu alt patternin sonuna veya uygun bir yerine yazarız. Alt pattern çalarken bu komutla karşılaştığı zaman hemen eski patterne geri döner

FA-Fade W<-speed/endwtume.b>-> 0 0 00:
Örneğin parçamızın bir yerinde tüm patternin ses seviyesini yavaş yavaş düşürmek istiyoruz. Normalde ses seviyesini gösteren hanedeki değeri tek tek değiştirmemiz gerekir. Fakat bu sırada "Fade" (Tk. kaybolmak) komutu imdadımıza yetişir. Bu komut sayesinde konuyla ilgili patternin ses seviyesini istediğimiz hızda



ve dilediğimiz seviyeye kadar düşürebiliriz ilk değer olarak kayboluş işleminin hızını makro numarasını yazdığımı/ haneye), ikinci değer olarak da (kanal hanesine yazılır) en son ne kadarlık bir ses seviyesine inilmesi gerektiğine dair rakamları girmemiz gerekir.

FB - SOP 00.... No Operation.... 0 0 00:

Bu komut aslında hiçbir işlev yapmaz. Faka! çeyrek vuruştuk bir notanın zaman dilimine eşit bir sürede zaman kaybına se bep olur. FB'den FF'e kadar tüm komutlar "NOP"dur.

Patternler ile ilgili örnek verme gereksinimi duymuyorum. Eğer örnek gereksinimi duyarsanız, TFMX disketinde bulunan müzik parçaları sanırım sizin için yeterli olacaktır.

TRACKLER

Track sayfasında sol sütunda müzik parçamızın adımlarını belirten ve 0'dan başayan numaralar bulunmaktadır. Biz bu adımlara daha evvel hazırlamış olduğumuz patternlerin numaralarını yazarız. Üst satırda 8 tane Track olarak belirtilmiş kanallar bulunmaktadır. Bu kanalları mouse işaretçisi ile tek tek track yazılarının üzerine gelip açıp kapatabiliriz. Ancak bu kanallar daha evvel de belirttiğim gibi Amiga'mızı 8 kanala çıkardığımız anlamına gelmez. Burada ek kanal diğer herhangi bir kanalın boşluklarını yakalayıp dalar ve az da olsa bir gerçek 8 kanal rahatlığı verir. Ayrıca belirtmemde yarar var: Patternleri dilediğiniz track'lere yazabilirsiniz, bu hiç farketmez (tabii ortalığı da birbirine karıştırmayın!!). Bu kanalların birbirini tamamlama işlemi şöyle gerçekleşir: Patternlerde notalan yazarken zaten asıl kanal numaralan ile yardımcı kanal numaralarını belirtiyorsunuz. Bu yüzden tracklerde patternler çalınırken otomatik olarak kimin kime yardım edeceği ortaya çıkmaktadır.

Track sayfasında patternlerin numaralarını yazarken hangi sütunda çalışıyorsak o otunda iki tane 16 lık sayı sistemine uygun rakam hanesi göreceksiniz. Burada sol tarafta olan hane, pattern numarasını belirtir. Sağda ise o patterni transpoze etmenizi sağlayan bir hane bulunmaktadır. Bu, pattern sayfalarında bulunan bir notanın tınısını değiştirmemizi sağlayan hane ile aynı mantığa göre çalışır.

RECORD TRACK

Bu seçenek ile, herhangi bir patterne klavyeden piyano çalar gibi kayıt yapabilirsiniz. Bunun için ilk önce track sayfasına geçip hangi track'te bulunan patterne kayıt yapacaksanız onun numarasının üzerine kursor'u getirin. Bunu klavyeden ok tuşları ile yapabilirsiniz. Şimdi de o track'e ait aşağıda bir "REC" ifadesi göreceksiniz. Bu ifade ancak "ON" (Tk. açık) ı onumunda iken kayıt yapılabilir. Bu yüz»ı bu seçeneği açık konuma getirin. Daha sonra bu patternin numarasını aklınız-4a tutup pattern sayfasına geçin ve üzeriae kayıt yapacağınız patterne gelip sağ üst köşedeki "CLR" komutu ile bu sayfayı lekesiz tertemiz hale getirin. Şimdi "RECORD PAGE" sayfasına girip (işaretçiyle bu yazının üzerine gelip mouse'un sol düğmesine basın) kayıt işlemiyle ilgili parametreleri ayarlamamız gerekiyor. Şimdi bu sayfadaki parametrelerin işlevlerine bir göz atalım ve tekrar kayıt işleminin nasıl yapıldığına dönelim...

RECORD PAGE

Buradaki parametreleri de sırasıyla açıklayalım :

Precount:

Kayıt işlemine başlamadan önce metronomun kaç adım boş basacağını burada belirtmemiz gerekir. Böylece pat diye kayıda girmiş olmazsınız.

Stepping:

Kayıt işlemi esnasında herbir bare (Müzik terimidir)'da herbir vuruş sayısının minimum ne kadarlık olması gerektiğini belirtmeliyiz.

Metronome:

Metronomun temposunu isteğimize göre burada değiştirmeliyiz. Eğer 0 yaparsak metronom işlev dışı kalır.

RecSpeed:

Kayıt işleminin hızı buradan ayarlanır.

Channel:

Patterne kayıt yapılması sırasında notaların hangi kanalı işgal edeceği burada belirtilmelidir.

PatternLen:

Bir patternin kaç vuruşluk uzunlukta olduğunu gösterir.

KeyTranspose:

Kayıt işleminde kullanılan enstrümanı burada istediğimiz anahtara transpose edebiliriz.

Evet şimdi kayıtla ilgili parametreleri ayarladıktan sonra makro sayfasına geçip kullanacağımız makroyu seçelim ve daha sonra "RECORD TRACK" seçeneğini işleterek kayda başlıyalım. Kayıt işlemi sırasında pattern durmadan tekrarlanır ve biz devamlı üzerine kayıt yapabiliriz. "STOP" seçeneğini mouse işaretcisiyle işleme soktuğumuzda, kayıt işlemi durur ve o ana kadar çaldıklanmız patterne yazılır ve o pattern karşımıza gelir. Dilersek artık pattern üzerinde gerekli düzeltmeleri yapabiliriz. Ne yazık ki tekrar aynı patterne kayıt yapmak istersek ilk önce patterni silmemiz gerekiyor.

Evet bu da patternlere nota yazmanın bir başka pratik yolu. Şimdi son olarak da yaptığımız parçanın çalım planın ayarlanmasına işlemlerine...

TFMX ekranında sağ üst köşede bir takım parametreler göreceksiniz. Bunlar, parçanın ilk önce hangi adımdan başlayacağı, hangi adımda biteceği ve hangi hızda çalınacağı gibi parametrelerdir. Şimdi son olarak bu parametreleri tanıyalım.

CURP (Current Position):

Bu parametre, parça çalınmaya başladığı zaman o anda track sayfasındaki kaçıncı adımın işlediğini gösterir.

l.ST(l. Position):

Bu parametre ile ise, parçanın track sayfasında ilk olarak hangi adımdan çalınmaya başlanacağı belirtilir.

LAST (Last Position):

Burada da son olarak parça çalınırken hangi adıma kadar gidileceği belirtilir.

SP(Speed):

Bu parametre ile parçanın temposu ayarlanır.

SONG:

Bu parametre ise oldukça ilginç. Örneğin müzik parçamızda birbirinden farklı birden fazla bölüm var. Bunlardan ilki 1. adımdan 32. adıma kadar süren yüksek tempolu bir bölüm sonraki ise 33. adımdan 45. adıma kadar süren düşük tempoda olan bir başka bölüm olsun Bu bölümlerin planını yapabilmek için şu işlemleri takip etmemiz gerekir. İlk önce Song parametresini "0" yapar, birinci parçanın parametrelerini ayarlarız (l.st=l, Last= 32, SP=3). Daha sonra Song parametresini "1" yapar ikinci parçanın parametrelerini ayarlarız (l.st=33, Last=45, Sp=5). Bu sayede iki bölümden oluşan bir parça yapmış oluruz.

Şimdi de bazılarınız bu programın hiç "ABOUT"u yok mu diyebilir. Var!! Olmaz olur mu? Ancak gizli bir yerde saklı. Eğer mouse işaretçisini ekranın en üstüne ve ortasına götürüp sol düğmeye basarsanız, karşınıza bir menü çıkar. Burada iki tane seçenekle karşılaşacaksınız. Bunlardan solda olanı FSTDR (Fastdır) işlemini açar veya kapatır, diğeri ise Metronom'u aktif veya pasif hale getirir. Metronomu kapattığınız takdirde, parça çalınırken metronomun pıt pıt seslerinden kurtulursunuz. Bu sayfada ayrıca hafıza durumunu gösterir bilgilerle birlikte programı yazanlar ve kullananlar ile ilgili bilgiler mevcuttur. Buradan çıkmak için başka bir sayfaya geçmek yeterli olacaktır.

Evet sayın müzik severler TFMX ile tanışma faslınız burada son buldu. İnşallah sizi çok terletmemişimdir. Size bol ilhamlı günler diliyorum. Bir başka yazıda karşılaşmak ümidiyle HOŞCAKALINÜÜ

SERDAR & OSMAN

Amos'un inanılmaz dünyasına hoş geldiniz! Amiga gerçekten çok mükemmel bir bilgisayar ve bu program onun daha da mükemmel olduğunu ortaya çıkarıyor. Amos Basic'i, 500'den fazla komut içeriyor. Programın yazan François Lionet'in de dediği gibi ; "Bu, Amiga'da bir Basic programında istediğim herşeye sahip."

Amiga'yı aldığımız zaman, ilk olarak Amiga Basic dilini öğreniriz. Fakat bu dil gerçekten kolay olmasına karşın, hem çok yavaş hem de bilgisayarı kullanım bakımından çok yetersiz. Zaten bilgisayara ısındıktan sonra bu dil size gereksiz gelecektir. Alternatif olarak, önce C dili akla gelebilir. C, gerçekten bilgisayarın tüm özelliklerini kullanabilen bir programdır. Ama C yazılım ve kullanım bakımından gerçekten profesyonellik istemektedir. Gerek programlan yazmada, gerekse yazılan programları çalıştırmada zorluklar çıkartmaktadır. İkinci olarak da, Amiga assembler dili düşünülebilir. Assembler, son çıkan monitör programlarıyla yazılım bakımından kolaylaşmışsa da, kullanım zorluğu pek fazla değişmemiştir. Assembler'ın bir diğer kötü yanı ise, fark edilmeyen hataların program çalıştırıldığında makinanın kilitlenmesine yol açmasıdır. Diğer alternatiflerin bu anlattıklarımıza benzeyen kötü taraflarının bizi sınırlaması, Amos'un harika dünyasının kapılarının açılmasıyla sona erdi.

Amos, en vahşi rüyalarınızın ötesinde oyunlar yaratabilir. Amiga'yı bu kadar dayanılmaz yapan bütün güçlü özellikler, bu muhteşem sistemde bir araya getirilmiştir. Amos yardımıyla, makina dili programlan ile boy ölçüşebilecek programlar yazabilirsiniz. Örneğin çok basit olarak 56 sprite yaratabilirsiniz! Amiga'nın normalde sekiz tane sprite yapma olanağı verdiğini hatırlatırım. Eğer ekranda daha fazla hareket isterseniz, Amiga'nın Blitter cipini kullanabilirsiniz. Ekrandaki Blitter objelerinin sayısı, sadece ve sadece o anda ulaşılabilecek hafıza miktarı ile sınırlıdır. Amiga grafik modlarının herhangi bir kombinasyonu, bir kerede gösterilebilir. Hardware scroll sadece mümkün değil, aynı zamanda da kolay. Asıl Amos Basic'in önemli olan tek zor tarafı, öğrenmeye nereden başlanacağı. Amos'un 500 Basic komutu, daha önce Basic öğrenmediyseniz sizi korkutmasın; fakat Basic'e yabancı değilseniz, sadece bilgilerinize birkaç komut daha ekleyeceksiniz demektir.

Açıklamamıza önce Amos Editörü ile başlayacağız. Sonra komutların kullanımı ile devam edeceğiz. Komutları gördükçe örneklerimiz artacak. Eğer anlamadığınız komut olursa, ya örneklerden ya da yazımın ilerleyen bölümlerinden ne işe yaradığını çıkarabilirsiniz. Zaten komutların işlevlerini temelden başlayarak anlatacağız. Sizin Amiga Basic bilmediğinizi varsayarak yola çıkacağız ve sonunda da ileri programlamayla nasıl oyun yapılacağını ve Amos'un zenginliğinden nasıl yararlanacağınızı öğreneceksiniz. Tabii ki sadece oyun değil; diske yazılım, iş programlan, muhasebe programlan, kitap veya kaset takip programlan gibi programlan da yapabileceksiniz. Gerisi sizin kabiliyetinize ve hayal gücünüze kalmış.

AMOS EDİTÖRÜ

Amos'un editörü, size birçok yazılım özelliği sağlar. Güçlü bir kullanımı olmasının yanısıra, ayrıca kullanımı oldukça eğlenceli ve kolaydır. Bütün komutlar doğrudan ekrandan kullanılabildiği gibi, ayrıca tuşlar yardımıyla da kontrol sağlanabilir. Bilgisayardaki deneyiminiz çok az da olsa, zorlanmanız için pek fazla neden yok. Bu sistemin en heyecan verici tarafı, program dökümünün ana program ekranından bağımsız olmasıdır. Böylelikle dökümden editöre tek bir tuşa basarak geçebilirsiniz. Eğer hafızada yer varsa, birden fazla programı aynı anda çalıştırabilir, program yazarken aklınıza gelen ilginç fikirlerin nasıl sonuç vereceğini öğrenmek için bir yanda programınız dururken diğer yanda fikirinizi deneyebilirsiniz. Her ayrı program birbirinden tamamen bağımsızdır ve programlar arasında geçiş çok basittir.

Editör, erişim bakımından oldukça rahat. Komutlar, ekranın üst kısmında bulunan kutular içerisinde sıralanmıştır. Az yer kaplaması düşünülerek dönüşümlü olarak sıralanmışlardır, bu dönüşüm tek bir tuşa basılarak sağlanır.

Amos ilk yüklendiğinde, standart tanıtım ekranını görürsünüz. Herhangi bir tuşla editöre girilir. Ekranın en üstünde o an kullanılabilecek komutların listesinin bulunduğu bir menü vardır. Komutlar mouse işaretçisi ile ya da fonksiyon tuşlan ile kolayca kullanılabilir. Bu menünün altındaki tek satırda yazı ve hafıza hakkındaki bilgiler bulunur.

```
IL=1 C=1 Text=40000 Chip=91000 Fast=0 Edit=name
```

İlk baştaki harf yani [I], editör modunu belirtir (Insert ya da Overvrite). [I] modunda, kursor'un sağındaki harfler bir sağa kaydırılarak basılan tuşa ait harf bu boşluğa yerleştirilir. [O] modunda ise kursorun altındaki harf, basılan tuşun harfi ile değişir.

Bundan sonraki iki harf (Line ve Column) sırayla satır ve sütün numaralarını belirtir.

TEXT: Bu bölüm, editör dökümüne ayrılan hafızayı belirtir. Bu miktar [set buffer] komutu ile kolayca ayarlanabilir.

CHIP: Amiga'nın esas hafızasında kalan ve kullanılabilecek boşluğu belirtir.

FAST: Amiga'ya dışardan eklenen ve kullanılabilen hafıza boşluğunu gösterir.

EDIT: Yazmakta olduğunuz programın adını belirtir. İlk başta bu bölüm boştur, fakat diskten yükleme ya da diskete kaydetme esnasında verdiğiniz yeni isim burada belirir.

MENÜLER

1- İlk menü : Bu menü, Amos'u ilk yüklediğinizde karşınıza çıkar. Bu menüdeki komutları şöyle sıralayabiliriz;

RUN [F1]: Hafızadaki programı çalıştırır (Fİ tuşu ya da mouse işaretçisi ile üstüne gelip sol düğmeye basarak çalıştırabilirsiniz).

TEST [F2]: Tüm programdaki hataları (error) kontrol eder. Error bulursa kursor yardımı ile ilk hatanın yerini gösterir.

INDENT [F3]: Programın hatalarını sadece bir kere araştırır. TEST gibi çalışır. Fakat programa giriş yapılmamış ise, programı test etmiş olarak kabul eder ve bir daha test etmez.

BLOCKS MENU [F4 ya da CRTL]: Blok menusunu ilk menünün yerinde açar. Bu seçenekler, hem mouse hem de fonksiyon tuşlan ile çağırılabilir. İlk menüye dönmek için menü dışındaki bir alanda sol mouse düğmesine veya bir tuşa basmanız yeterli olacaktır.

SEARCH MENU [F5 ya da ALT]: Ara-

ma menüsünü getirir. Gerektiğinde, istediğiniz kelimeleri araştırmaya ve değiştirme işlemlerinin gerçekleştirilmesine yarar. **Ayrıca** döküm hafızasının ayarlanması ile TAB miktarlarının değiştirilmesini sağlar.

***RUN OTHER** [F7]:* Hafızada bulunan diğer programların çalıştırılması için kullanılır.

***EDIT OTHER** [F7]:* Hafızada bulunan diğer programların yazılmasına devamı sağlar. Yazmakta olduğunuz program hafızaya alınacak ve seçtiğiniz diğer program editörde belirecektir, ikinci seçtiğiniz programda işinizi bitirdikten sonra tekrar illk programa dönmek için aynı işlemleri

tekrarlamanız gereklidir.

***OVERWRTE** [F8]:* Birbirinden ayrı iki yazılım modları arasında geçişi sağlar.

Insert modu: Önceden bulunan yazı üzerine klavyeden girdiğiniz karakterleri yazabilmek için bir boşluk açar.
Örnek olarak ;

Rem inert modu denemesi

kursoru E harfi üzerine getirip S tuşuna basarsanız, yazının düzeldiğini ve ;

Rem insert modu denemesi

halini aldığını görürsünüz.

Overwrite modu: Bu modda ise, kursor altındaki karakter tamamen sizin klavyeden girdiğiniz karakter ile yer değiştirir. Yukarıdaki örnekten kaldığımız yerden (kursor E harfinin altında iken) A tuşuna basarsak yazının şu şekle geldiğini gözleriz ;

Rem insan modu denemesi

FOLD/UNFOLD [F9]: **Bir procedure** tanımlamasını program dökümü içerisinde katlayarak saklamaya yarar. Procedure'ü katlayınca, yalnızca tanımlamadaki ilk satır görülür. Katlama işlemi için, tanımlama içerisindeki herhangi bir yere kursor'u götürüp Fold'u seçmek yeterli olacaktır. Procedure'ün errorleri kontrol edilir, eğer hata yok ise program içerisine saklanır. Bu işlem kesinlikle tanımlamadaki program satırlarında değişiklik yapmaz . Değişen tek şey, bu satırların gösterim biçimidir. Böylece program içerisinde gereksiz yere karışıklık meydana gelmez, incelenecek procedure Unfold işlemi ile açılarak incelenebilir.

UNE INSERT [F10 ya da CTRL + I]: Kursor'un o anda bulunduğu pozisyona bir boş satır yerleştirir.

2- SEARCH(ARAMA)MENÜSÜ

Bu menü, diskten program yükleme ve diske program saklama komutlarını içermektedir. Bu menüyü seçmek için, ya Shift tuşuna basın ya da sol mouse düğmesini basılı tutun.

LOAD [SHIFT+F1 ya da Aniga+L]: Bu komut, standart Amos dosya seçicisini kullanarak, diskten Amos Basic programlarının yüklenmesini sağlar.

SAVE [SHIFT+F2 ya da Amiga+S]: **O** anki Amos programını diske saklar. Eğer programı diskete ilk kez saklıyorsanız, dosya seçicisine program adını girmeniz istenecektir. Eğer diskte aynı adla başka bir program varsa, kendiliğinden yazdığınız bu adın sonuna [.BAK] eki ilave edilir. Yanlış birşey yaptığınızda, programının bir önceki haline dönebileceğinizden, bu işlem programınızı çok güzel bir şekilde sigortalar.

SAVE AS [SHIFT+F3 ya da SHIFT+Amiga +S]: O anki programı başka bir isim altında diske saklar. Yeni isim, dosya seçicisine girilir. Şunu belirtmek isterim, eğer bir programı diske AUTOEXEC.AMOS ismi altında saklarsanız, bu program start-up tarafından kendiliğinden yüklenip çalıştırılır.

MERGE [SHIFT+F4]: Seçtiğiniz programı, orjinal programınızı silmeden, kursorun bulunduğu pozisyondan itibaren orjinal programınıza ekler. Bu, bir başka programdan aldığınız rutinleri kendi programınızda kullanmanızı sağlar.

MERGE ASCII [SHIFT+F5]: Hafızada bulunan program ile bir Amos Basic programının ascıı versiyonunu birleştirir.

ACJ*EW/LOAD [SHIFT+F6]: Hafızadaki bütün erişilebilir rutinleri siler ve yerine diskten yenilerini yükler. Bu komutla [.ACC] ekini taşıyan bütün programlar otomatik olarak yüklenir. Eğer standart 512K'lık A500 kullanıyorsanız, bu komutu kullanırken biraz dikkatli olmanızı öneririm, çünkü kolaylıkla hafıza sınırını aşabilirsiniz.

LOAD OTHERS [SHIFT+F7J: **Disketten** erişilebilir bir program yükler. Bu program 'Run Others' komutu ile çalıştınlabilir.

NEW OTHERS [SHIFT+F8]: Amiga'nın hafızasından 'Load Others' veya 'Edit Others' komutları ile yazılmış yardımcı programların bir veya birkaçının silinmesini sağlar.

NEW [SHIFT+F9]: O anda kullanılmakta veya yazılmakta olan programın silinmesinde kullanılır. Eğer programı diske saklamadıysanız, program silinmeden önce kayıt edebilmek şansına sahipsiniz.

QUIT [SHIFT+F10]: **Bu komut, A**mos'dan çıkarak kontrolün 'Command Line Interface'e geçmesini sağlar. Aynı NEW komutundaki gibi programı diske kayıt etmediyseniz, bu işlemi gerçekleştirmek için son bir şansınız olacaktır.

3- BLOCKS (BLOK) MENÜSÜ

Blok menü, doküman yazımı ve silinmesine yardımcı olan bir bölümdür. Bu menü sayesinde, yazılım kolaylaşır. Kısacası bu menü dokümanla ilgili komutların olduğu bölümdür.

BLOCK START [CTRL+B ya da CTRL+F1]: Bu komutla blok başlangıcı belirlenir. Diyelim ki yazılan bir programın ortasından bir bölümü silmek istiyorsunuz. İlk önce silinecek bölümün başına gelmeniz gerekmektedir. Sonra BLOCK START komutu anlamına gelen tuşlara basmalısınız. Tuşlara bastığınızda, program ya da dokümanda hiçbir değişiklik olmayacaktır. Çünkü silinecek bölümün bitişini de işaretlemek gerekmektedir. Bunun için de BLOCK END komutunu kullanınz.

BLOCK END [CTRL+E ya da CTRL+F1]: Yukarıda da değindiğimiz gibi, üzerinde işlem yapılacak bloğun sonunu belirtir. Başı belirtilen bölümün silinecek yerine kursorla gelip, BLOCK END komutuna basılır. Böylece, işlem yapılacak bölümün yazı ve arka plan renkleri yer değiştirir. Böylece bloğu gözle görme olanağı sağlanmış olur. Şimdi de işaretlenen blok üzerinde yapılabilecek işlemleri görelim.

BLOCK CUT [CTRL+C ya da CTRL+F2]: İşaretlenen bloğu siler, yani programdan atar. Fakat hafızada kalır ve istediğiniz zaman çağırabilirsiniz. Bu komutun yaran, bir programda silinecek çok yer var ise zaman kaybetmeden silme olayını gerçekleştirmesidir. Bu bölümü normal silme tuşu ile silmek isterseniz, oldukça fazla zaman kaybedersiniz. Diğer bir yaran da, dokümanda istenen bölümlerin yerini değiştirme olanağı sağlamasıdır. Değiştirilecek bölüm, önce BLOCK CUT ile silinir. Sonra bu bölümü koyacağınız yere kursoru götürüp, BLOCK PASTE komutu ile bloğu kursordan sonraki yere yerleştirebiliriz. Eğer BLOCK CUT'ı iki kez ayrı yerlerde kullanırsanız, en son

komutun içerdiği blok, editörün hafızasındadır.

BLOCK PASTE [CTRL+P ya da CTRL+F7]: Hafızasındaki bölümü, kursordan sonraki yere koymaya yarar. Kısacası bir bölümü kopya etmeye yarar. Bir bölümü blok hafızasına atmak için ya BLOCK CUT la ya da BLOCK STORE komutlarını kullanmalısınız.

BLOCK MOVE [CTRL+M ya da CTRL+F3]: Bu komut ile işaretlenmiş bir bloğu, kursor pozisyonundan itibaren yerleştirebiliriz. İşaretlenen bölüm, ilk konumundan silinir. Bu komut BLOCK CUT ve BLOCK PASTE ile iki aşamada yapılan işlemin kısaltılmış şeklidir. Aynı işlemi bu komutla tek adımda yapabilirsiniz.

BLOCK STORE [CTRL+S ya da CTRL+F8]: Komutun görevi, işaretlenmiş bölümü editörün özel hafızasına atmaktır.

BLOCK CUT gibi bloğu silmez, sadece hafızaya atar.

BLOCK HIDE [CTRL+H ya da CTRL+F4]: İşaretlenmiş bölümü editörün hafızasına atmadan siler. Böylece eğer editör hafızasında bir blok varsa silinmeden hafızada kalması sağlanır.

BLOCK SAVE [CTRL+F9J: İşaretlenmiş blok diskete kaydeder. İsterseniz programınızın bir bölümünü AMOS programı olarak kaydedebilir ve sonra istediğiniz bir dokümana MERGE komutu ile ekleyebilirsiniz.

SAVE ASCII [CTRL+F5]: Amos, dokümanları diskete kaydederken kendi anlayabileceği bir formatı kullanır. Yani standart ASCII kodlarını kullanmaz. Böylece, diğer editör programlan ile dokümana baktığınızda anlaşılmaz şeyler görürsünüz. Dokümanı diskete standart ascii kodlan ile kaydetmek için, SAVE ASCII anlamına gelen tuşlar kullanılır. Tabii ki, ilk önce istenilen bölüm BLOCK START ve BLOCK END ile işaretlenmelidir.

BLOCK PRINT [CTRL+F 10]: İşaretlenen bölümün printer çıkışını almaya yarar.

4-SEARCH MENÜSÜ

Amos sistemini öğrenmenin en iyi yollanndan biri, daha önce yazılmış örnek programlan incelemektir. Bu menü yardımıyla öğrenmek istediğiniz Basic komutlannı örnek program içerisinde bulup, kullanımı için ipuçları almış olursunuz. Aynca, programlardaki her türlü komut ve değişkenleri bu menüdeki komutlar yardımıyla değiştirebilirsiniz. Bu menüdeki komutları fonksiyon tuşları ya da ekrandan mouse ile seçerek çağırabilirsiniz.

FIND [CTRL+F ya da ALT+F1]: Klavyeden girilen en fazla 32 karakterlik bir diziyi, yazdığınız program içinde arar. Dikkat etmeniz gereken nokta, aramanın kursor'un bulunduğu pozisyondan başlar ve aşağı devam eder. Bu nedenle, işlemi yapmadan önce kursor pozisyonuna dikkat etmelisiniz, yoksa yanlış sonuçlar alabilirsiniz.

FIND NEXT [CTRL+N ya da ALT+F2]: Belirlediğiniz dizinin bir sonra, yani ikinci kez ortaya çıktığı yeri bulur.

FIND TOP [ALT+F3]: **FIND** komutu ile aynı özelliklere sahip olup, tek farkı klavyeden girilen karakter dizisini programın en başından itibaren aramaya başlamasıdır. Bu komut için kursor pozisyonunun hiçbir önemi yoktur.

REPLACE [ALT+F4 ya da CTRL+R]: Replace modunu aktif hale getirir. Fakat komutun etkisi, kullanıldığı zamana göre değişir; FIND komutundan önce ve sonra.

Find komutundan önce kullanılırsa, klavyeden find komutu için gerekli olan dizinin tekrar girilmesi isteği ile sonuçlanır.

Find komutundan sonra kullanılırsa ve arama başarılı olmuş istenen dizi bulunmuşsa, bu dizi yeni verilen dizi ile değiştirilir. Bilgisayar aranan dizinin bulunduğu bir sonraki yeri aramaya başlar. Eğer sonra bulunanı değiştirmek istemiyorsanız, bunun yerine Find Next komutunu kullanabilirsiniz.

EDİTÖR KONTROL TUŞLARI

Bu bölümde, size çeşitli kontrol tuşlan ve bunların meydana getirdikleri işlemlerin tam bir listesini vereceğiz.

ÖZEL TUŞLAR:

ESCape	Doğrudan moda geçirir.

YAZILIM TUŞLARI:

Backspace	Kursor'un hemen solundaki karakteri siler.
DELete	Kursor'un hemen altındaki karakteri siler.
RETVRN	Basıldığı satırı hafızaya alır. Eğer başka bir satır üzerine gelip tekrar Retum'e basarsanız, satır buradan ayrılır (Bu işlem satır üzerinde hiçbir değişiklik yapılmadığı halde geçerlidir).
SHIFT+Backspace **va da** ***CTRL+Y***	O satırı siler ve aşağıdakileri bir yukarı kaydırır.
CTRL+U	Undo islemini gerceklestirir. Ovenvrite modunda iken son satın geri getirir. Yapılan hatalann düzeltilmesi açısından çok yararlı bir işlem.
CTRL+O	Kursor pozisyonundan itibaren baslayarak o satırdaki tüm karakteri siler.
CTRL+I	0 andaki pozisyona bir boş satır yerleştirir.

OK TUSLARI:

Sol	Kursor'u bir karakter sola iletir.
Sağ	Kursor'u bir karakter sağa iletir.
Yukarı	Kursor'u bir satır yukarı hareket ettirir. Program dökümünün en üstünde iseniz hicbir etkisi olmaz.
Asağı	Kursor'u bir satır asağı hareket ettirir.
SHIFT+Sol	Kursor'u bir önceki kelimenin üzerine verlestirir.
SHIFT+Sağ	Kursor'u bir sonraki kelimenin üzerine verleştirir.
SHIFT+Yukan	Kursor o anki sayfanın en üstüne verlesir.
SHIFT+Asağı	Kursor o anki sayfanın en altına verlesir.
CTRL+Yukan	Bir önceki döküm sayfasını gösterir.
CTRL+Aşağı	Bir sonraki döküm sayfasını gösterir.
SHIFT+CTRL+Yukan	Yazının baslangıcına gider.
SHIFT+CTRL+Aşağı	Yazının sonuna gider.
Amiga+Yukan	Kursor hareket etmeden yazı yukarı doğru kayar.
Amiga+Asağı	Kursor hareket etmeden yazı asağı doğru kayar.
Amiga+Sol	Programı sola doğru kaydırır. Kursor olduğu yerde sabit kalır.
Amiga+Sağ	Programı sağa doğru kaydırır. Kursor olduğu yerde sabit kalır.

PROGRAM KONTROLLERİ :

Amiga+S	Programınızı yeni bir isim altında diske kayıt eder.
Amiga+SHİFT+S	Programı isim değistirmeden diskete kayıt eder.
Amiga+L	Disketten bir program yükler.
Amiga+P	O anki programı hafızaya atar ve yeni bir program varan r.
Amiga+F	Hafızada bulunan iki program arasında atlama vapar.
Amiga+T	Hafızadaki diğer programı gösterir. Bu islemi tekrarlayarak hafızadaki diğer bütün programlan sırasıvla ekranda görebilirsiniz.

CUT VE PASTE:

CTRL+B	Blok başlangıcını belirler.
CTRL+E	Blok sonunu belirler.
CTRL+C **(CUT)**	Bloğu hafızaya alır ve programdaki yerini siler.
CTRL+M	BLOCK MOVE komutu ile aynı.
CTRL+S	Hafızadaki bir bloğu kayıt eder.
CTRL+P (PASTE)	Hafızadaki bloğu kursor'un bulunduğu pozisyonundan itibaren programa verlestirir.
CTRL+H	Secilen bloğu iptal eder.

İŞARETLER:

CTRL+SHIFT+n	Kursor'un pozisyonuna bir isaret koyar, n sıfırdan dokuza bir sayı olmak zorundadır.
CTRL+n	Daha önce yerleştirilen kursor işaretine gider, n sıfırdan dokuza bir sayıdır.

SEARCH VE REPLACE:

ALT+Yukan	Aşağıdan başlayarak yukarı doğru label ya da procedure tanımlaması bulunan satırı arar.
ALT+Aşağı	Aşağıya doğru label ya da procedure tanımlaması olan satın arar.
CTRL+F (FIND)	Programda aranmasını istediğiniz diziyi sorar. Kur sorun bulunduğu yerden başlayarak bulduğu ilk örneğe atlar.
CTRL+N (FIND NEXT)	Bunu yukardaki işlemden sonra, aynı dizinin bir sonraki örneğinin bulunması icin kullanabilirsiniz.
CTRL+R (REPLACE)	Eğer bu işlemi FIND komutunu kullanmadan önce yaparsanız; FIND komutunu kullandığınızda, ilk yaptığınız islem sonucu bulunan dizi, ilk vazdığınız dizi ile ver değistirecektir.

TABLAR:

Tab	Tüm satırı belirli bir miktarda kaydırır.
SHIFT+Tab	Tüm satırı belirli bir miktar öne alır.
CTRL+Tab	Tab değerini ayarlar.

REPLACE ALL [ALT+F5J: Programda, birden fazla geçen bir sözcüğün (dizi) tüm benzerlerini, istediğiniz bir sözcük ile değiştirebişirsiniz. Örneğin; X adını verdiğiniz bir değişkeni değiştirmek istiyorsunuz. Bunu tek tek yapmak yerine REPLACE ALL komutu ile program içerisinde bulunan bütün X değişkenlerini, yeni vereceğiniz isim ile değiştirebilirsiniz.

LOW-UP [ALT+F6]: Search ve Replace ile aranan ya da değiştirilen karakter dizilirinin büyük veya küçük harf uyumluluğu aranır. Programdaki büyük harf dizi, sırf komutlarda küçük harf olduğu için bulunamayabilir. Zira bu durumda sistem, küçük ve büyük harf diziler farklı diziler olarak değerlendirilir.

OPEN ALL [ALT+F7]: Bütün katlanmış procedure'leri açar. Procedure'leri açmadan önce bütün program errorlerini kontrol eder, error varsa işlem iptal edilir.

CLOSE ALL [ALT+F8]: O anki programınızda, bütün procedure tanımlamalarını katlar. Tanımlamanın sadece ilk satın dökümde görülür. Bu işlem dökümü kısalttığı gibi, ortadan gereksiz kalabalığı saldırır. Bir önceki işlem gibi bu işlemde programda hiç error yoksa yapılır, hata varsa işlem iptal edilir.

SET TEXT B. [ALT+F9]: Set Text Buf fer komutu, program dökümünde kullanabileceğiniz karakterlerin adedini belirler. Eğer yeterli hafıza varsa, bu komut sayesinde editörün hafızasını genişleterek oldukça büyük programlar yazıp kullanabilirsiniz.

SET TAB [CTRL+Tab ya da ALT+F10J: Tab tuşuna basıldığında, kursorun kaç karakterlik yer atlayacağını belirler.

DEĞİŞKENLER VE SABİTLER

Değişkenler, temelde sayısal (rakam) ve yazısal (karakter) değişkenleri olarak ikiye ayrılır. Sayısal değişkenler, tamsayılar ve reel sayılar olarak aralarında ikiye ayrılır. Tamsayı değişken isimleri AHMET. MEHMET, ELİF, MEHMET_ALİ gibi bitişik yazılır ve sonuna hiçbir matematiksel fonksiyon eklenmez. Değişkenlere bilgi ataması, [Değişken=girdi] şeklinde yapılır. Diyelim ki, SELİM tam sayı değişkenine 10 sayısını gireceğiz. Format SELİM=10] olmalıdır. Sonra [PRINT SELİM] yazdığımızda ekranda 10 sayısı çıkaçaktır. Fakat

```
A=8.588
```

Print A yazdığımızda ekrana sadece 8 sayısı çıkacaktır. Çünkü değişken, tam sayı olarak belirtilmiştir. Reel değişkenler, isimden sonra [#] fonksiyonu girilerek belirtilir. A#, ULU#, GİBİ# gibi. Böylece 8.588 gibi reel sayıları girebilirsiniz.

Yazısal değişkenler, değişken isminin sonuna [$] eki ilave edilerek belirtilir. JÜLİDE$, HAL$, A$, B$ gibi. Bu değişkene bilgi girişinde bir tek değişik nokta vardır: [Değişken$="Girdi"J. Örneğin:

YAZI YAZMAK ÇOK SIKICI"

gibi Sonra [PRINT A$] yazıldığında ekrana YAZI YAZMAK ÇOK SIKICI yazısı çıkacaktır.

Sabitler. değişkenlere atanan 1, 42, 4.5464, "kimse yok mu" gibi girişlerdir. Tabii ki 1, 42, 42.5464 sayısal sabitler, "kimse yok mu" da yazısal sabittir. Yazısal dizi hep aynı şekilde bildirilir, ama sayısal değişkenler türüne göre değişik şekillerde belirtilirler. Bunlar;

Decimal (onluk yani normal rakam)	255
Hexadecimal (onalnlı sayı sistemi)	$ff
Binary (ikili sayı sistemi)	%1110111

Örneklerinde de görüldüğü gibi, decimal sayılar sadece rakam, hexadecimal sayılar rakamları başına [$], binary sayılar ise rakamların başına [%] karakteri konularak tanımlanabilir.

MATEMATİKSEL İŞLEVLER

İki sayıyı çarpma veya bölme işlemlerini normal yazıdaki gibi yapamayız. Onun için bilgisayarda bu işlemler için özel fonksiyonlar koyulmuştur. Bunlar;

[^]	üs alma
[/ ve *]	bölme ve çarpma
[mod]	mod alma
[+ ve -]	toplama ve çıkarma
[AND]	VE operasyonu
[OR]	VEYA operasyonu
[XOR]	VE VEYA operasyonu

gibi sıralayabiliriz. Bu sıra işlemlerdeki öncelik sırasını da belirtmektedir. Diyelim ki,

```
Print 19+20/5+10*2-3^3
```

yazdık. Sonuç 17 çıkacaktır. Çünkü, ilk önce 20 yi 5 e bölerek 19 ile topluyor, sonra 10 ile 2 yi çarpıyor ve topluyor. En sonunda da 3*3*3 işlemini yaparak çıkarıyor, böylece 17 sonucu elde ediliyor. Bilgisayar, işlemleri yukarıdaki sıraya göre yapar, ilk olarak üs alma, sonra bölme veya çarpma işlemini yapar gibi. 3^A3*2 işleminin sonucu 54'tür. Bu işlemi öncelik sırasına göre ayıracak olursak $(3^A3)*2$'dir. Eğer öncelik sırasını değiştirmek istiyorsanız, parantez kullanmalısınız: (9+2)*2 gibi. Yukarıdaki örneği;

```
Print 3^(3*2)
```

olarak yazsaydık, 3 ün 6'lı üssünü alacaktı. Zira. ilk önce çarpma işlemini yapacaktı. Anlaşılacağı üzere, parantez içindeki işlem öncelik sırasında birinciliğe yükselir.

Amos Basicte matematiksel işlemleri hızlı yapmak için bazı özel komutlar konulmuştur. Bunları aşağıda KOMUTLAR kısmında bulabilirsiniz.

KARAKTER İŞLEVLERİ

Bu işlemler, matematiksel işlemler kadar zor değil. İki karakter serisini birbirine ekleme ya da karakter serisinden istenen bölümü çıkartma gibi işlemler.

İki karakter serisini eklemek için [+] fonksiyonu kullanılır.

```
A$="Osman"
B$="geldi"
C$=A$+B$
Print C$
```

yazıp çalıştırdığımızda, ekrana:

```
Osman geldi
```

yazısı çıkar.

Bir karakter serisinden istenen karakteri çıkarmak için [-] fonksiyonu kullanılır.

```
Print "NURAN"-"N"
```

yazıp çalıştırdığımızda, ekrana URA texti çıkar. Çünkü yazıdaki "N" karakterleri silinmiştir. Bunlar yapılan işlemleri tekrarlamamak açısından yararlı işlemlerdir.

Evet... Editör hakkında tüm bilgileri öğrendikten sonra, programlama için kullanacağımız değişkenleri ve operatörleri gördükten sonra komut tanımlamalarına başlayabiliriz.

KOMUTLAR:

PRINT:

PRINT komutu, kendisinden sonra gelen değişkeni ekrana yazar.

PRINT "AMOS BASIC" yazılıp Fİ tuşu ile program çalıştırılırsa, ekranda AMOS BASIC yazısı belirir. Alta, programın hangi satırda bittiğine dair bilgi verilir. Bu ekrandan çıkmak için, ESC tuşuna basılmalıdır. Bir kez basıldığında DIRECT MODE bölümüne geçer. Bu bölümde yazılan herhangi bir Amos komutu doğrudan çalıştırılabilir. İkinci kez ESC tuşuna basarak da editöre dönülebilir.

INPUT:

İkinci en önemli komutumuz, [INPUT). [INPUT] komutu ile, klavyeden değişkene giriş yapılabilir. [INPUT yazısal sabit; Değişkenler] olarak kullanılır. Klavyeden girilen sabiti değişkene atar.

```
INPUT "Kaç sayı";A
```

yazılıp çalıştırıldığında, ekranda;

```
Kaç sayı ?
```

yazısı çıkar ve bir sayı girilmesini bekler. Çünkü değişken bir tam sayıyı belirtmektedir.

```
INPUT "Geldi mi";A$
```

yazılıp çalıştırıldığında, ekrana;

```
Geldi mi ?
```

çıkar ve sizden karakter dizisi girişi yapmanızı bekler.

```
Input "Geldiler mi";A$
Print A$
```

yazdığınızda yaptığınız giriş ekrana yazılır. A$ değişkeninde, sizin girdiğiniz sabit saklıdır.

INC:

Amos'ta matematiksel işlemleri hızlı yapmak için bazı komutlar olduğundan yukarıda bahsetmiştim. İşte INC, bu fonksiyonlardan biri.

```
INC tamsayı değişkeni
```

Bu komut, tam sayı değişkenini bir artırır. Değişken=değişken+1 ile aynı işi görür, fakat çok daha hızlıdır.

DEC:

```
[DEC tamsayı değişkeni]
```

Bu fonksiyon, INC'in tersidir ve tamsayı değişkenini bir azaltır.

ADD:

```
[ADD değişken,değişken]
```

olarak kullanılır. İkinci değişkeni birinciye ekler, sonucu birinci değişkene atar.

```
ADD V,A
```

yazıldığında, bu V=V+A anlamına gelir. Bu komutun başka bir kullanılış şekli vardır, fakat bunu ilerde öğreneceğiz.

Bu aylık bu kadar. Gelecek ay ikinci bölümde buluşmak üzere, hoşçakalın....

TÜRKİYE'DE
TELEKOMÜNİKASYON

Cem GENCER

Hepinize merhaba! Bu ay artık telekomünikasyon yazımızın son bölümüne gelmiş bulunmaktayız. Sizlere İstanbul Hillon Convention&Exhibition Center'da düzenlenen Komünikasyon fuarından yeniliklerin yanı sıra, daha önceki yazılarımda sözünü etmiş olduğum TÜRPAK sistemi hakkında daha detaylı bilgi sunacağım. Dilerseniz ilk önce yeniliklerden kısa kısa bahsedelim.

Hepinizin yakından tanıdığı Teleteknik firmasınca pazarlanan Racal-Milgo modemleri, Amerika'da çok tutulan profesyonel modemler. Sundukları modemlerin çoğunun RT.T. onaylı olduğunu söyleyen yetkililer, yurdumuzdaki modem çeşitlerine kısa sürede yenilerinin de katılacağını bildiriyor. Racal-Milgo markasını taşıyan RM3214 kod numaralı modemler 300, 1200/75, 600, 1200, 2400, 4800, 9600 ve 14400 baud hızlarında isteğe göre senkron ya da asenkron olarak sorunsuz çalışabiliyor. Gerektiğinde, 9 ayrı kullanıcı tanımlayarak bunların sisteme supervisor (üst düzey denetleyici) olarak bağlanması da kolaylıkla gerçekleştirilebilmekte. Ayrıca bu modemlerin önemli bir özelliği de V.42 ya da V.42 bis standardı kullanılıyorsa, bilgi paketinin sıkıştırılarak gönderilmesi.

Amiga'nin kalbi MC68000 işlemcisini üreten firma olan Motorola, fuarda değişik tip ve boyutlardaki telsiz ve araç telefonlarını tanıttı. Birçok değişik firma PC'ler için Ethernet kartlarını sunmaktaydı. Bu konunun meraklıları için Ethernet sistemine Amiga'nin doğrudan bağlanmasını sağlayan kartların Avrupa'da çıkmış olduğunu belirtmekte fayda var.

Profesyonel kullanıcılar için Ethernet veya modem bağlantılarını kontrol etmek ve izlemek amacıyla bir sürü cihaz mevcut. Ayrıca bilgisayarlar arası bilgi transferini sağlamak için, klasik bakır tel yerine fiber-optik kabloların kullanımına izin veren devreler ve kartlar da bulunuyor. İki bilgisayara da aynı cihazdan bağlayarak bunların çıkış ve giriş uçlarına bir fiber-optik hat bağlayarak çok uzun mesafelerde sıfıra yakın kayıplarla bilgi transferi sağlamak mümkün.

Tanıtımı yapılan cihazlar arasında, lazer diske video kaydı yapan cihazlar da mevcut. Bunlarla her kareyi teker teker dondurmak ve ayn bir interface/digitizier kullanarak bu resimleri Amiga'mıza aktarmak mümkün. Fakat gerek diskin kendisi, gerekse cihazın fiyatı bir hayli yüksek (yaklaşık 20000 amerikan doları). Aynca animasyon ve video miksajcı meraklıların yakından tanıdığı U-Matic video sisteminin en yenilerini de fuarda görebilmeniz mümkün.

Uydu ve telefon haberleşmesi konusunda yenilikler de aynı fuarda sergileniyor.

TÜRPAK NEDİR?

Artık kısa adı TÜRPAK olan, Türkiye Paket Anahtarlamalı Data Şebekesi sistemini tanıtmaya geçebiliriz. Bu sistem yardımıyla bilgiler 128, 256 ya da 512 byte boyutlarında data paketleri şeklinde HATASIZ olarak transfer edilir. 1989 yılında kurulmaya başlayan sistem, 1990 Şubat'ında tamamen devreye girmiştir. Bu şebekeye Ankara, İstanbul, İzmir, Adana, Erzurum, Trabzon, Samsun, Bursa, İzmit, Antalya, Mersin, Diyarbakır, Malatya, Konya, Gaziantep, Edirne, Elazığ, Van, Kayseri, İskenderun, Hatay, Eskişehir ve Lefkoşe şehirleri bağlıdır. Sistem aracılığıyla, Amerika'da benzeri ve daha gelişmişi olan TELENET sistemine bağlanmak mümkündür. Sistemin temeli, İstanbul'daki bir NODE hoşt santralı (düğüm noktası) ve Adana. Ankara. İstanbul ve İzmir'deki 2'şer PAD cihazından oluşmaktadır. Kapasite olarak 208 asenkron ve 12 adet X.25 paket standardında çalışan port sayesinde 300'den 9600 Baud'a kadar olan hızlarda çalışmak mümkün.

Peki bu sistem bir kullanıcıya neler sağlıyor? En önemlisi, telefon faturasındaki düşüş. Bu sistemi daha yakından anlayabilmek için ücretin nasıl hesaplandığına bakalım isterseniz. Diyelim ki, TÜRPAK aracılığıyla Almanya'da bir Mail-box'u arayacaksınız. Bunun için TÜRPAK'a abone olmanız şart. İlk kayıtta 500.000.- TL ve bundan sonra her ay 20.000.- TL vererek abone olunabiliyor, bu sisteme. Bunun dışında normal telefon görüşmelerinizin faturası gelecektir. Fakat burada nereyi ararsanız arayın, şehiriçi yazacaktır. Faturada ayn bir kısımda Almanya'yla görüştüğünüz her dakika için 90 TL sistem kullanım ücreti ve aktarılan her 10 bilgi segmenti için de 100 TL yazılacaktır. Bir segment'in büyüklüğü 64 byte'dır ve 10 segment'de bu toplam 640 byte eder. 2400 Baud'luk bir çalışmada, komple bir disketi kopyalamak 49 dakikada gerçekleşmektedir. 49 dakika da normal telefon görüşmesi şeklinde yapılsaydı, bir disketin çekilmesi bize 183.750.- TL'ya mal olacaktı. Buna ek olarak şehiriçi telefon görüşmesini eklersek P.T.T.'nin sunduğu bu hizmet ile aynı disketi 156.610.- TL çekebilmek mümkün olacaktır. Aktarılan bilginin %100 güvenliği de ayrı bir olanak tabii.

Gelelim işin ilgi çekmeyen yönüne; TÜRPAK abonesi olmak için gerekli diğer şeylere. İlk önce kullandığınız modemin PTT. onaylı olması şart. Modemi aldığınız ya da alacağınız yer, size bu konuda yardımcı olacaktır. Eğer modeminiz PTT. onaylı değilse, TÜRPAK aboneliğini hemen unutun; çünkü PTT. bu konuda çok hassas davranıyor. İzin alınmamış bir modem P.T.T.'nin hatlarını bozabileceğinden, bunları kullananlara PTT. Data Grubu Müdürlüğünce yüksek miktarda ceza yazılmakta (min. 3.000.000-4.000.000 TL). Bir modemin onaylı olup olmadığını da PTT. Gayretttepe Başmüdürlüğüne giderek öğrenebilirsiniz. Modemi Türkiye'de pazarlayan firma PTT.'den izin almamışsa, bunu sizin yapmanız gerekiyor ki, bu da size 1.000.000 ile 2.000.000 TL arası bir bedele maloluyor.

Yukarıda anlatılan, TÜRPAK'ın Dial-up için kurmuş olduğu sistemdir. Bunun dışında Leased Line adı verilen ve profesyonel işler için kullanılması tasarlanmış bir sistem daha var. Bu sistem aracılığıyla, Avrupa'daki Datex-P. Prestel ya da Amerikan Telenet sistemine bağlanarak çeşitli data bankalarında dolaşabilirsiniz. Duyduğuma göre. Avrupa'da Bayerische Hacker Post ve C.C.C. adı verilen iki grup bu sistemlerle Amerika'nın çok iyi korunduğu söylenen NASA'nın bilgisayar sistemine girmiş ve buraları alt üst etmiş. Ayrıca bu iki grubun elemanları değişik ajanlarca aranmakta; sebebi de yüksek düzeyde gizlilik altında saklanan bazı dosyalan hacking yöntemiyle ele geçirmiş olmaları. Bu işi yapanlara hacker adı verilmekte ve kendilerine neden böyle işlere bulaştıkları sorulduğunda, bunu sırf karşılarına çıkacak olan bilgisayar sisteminin güvenilirliğini ispatlamak istediklerinden yaptıklarını belirtmişlerdir. Bazı hacker'lar ise, bilgi bankası müdürüyle anlaşarak sistemi kırmaya çalışır. Müdür dışında hiç kimse bir hacker'ın sistemi denemeye çalışacağını bilmez. Hatta kendine güvenen bilgi bankaları da sistemi kırıp içine girebilecek hacker'lara çok yüksek ödüller koymuşlardır.

Yazımı kapamadan önce hacker'lık işine bulaşmamanızı tavsiye ederim; sonuçlarını öğrenmek bile istemeyeceğinize eminim, ileride Amiga ve modem konusu ilerledikçe yeniliklerden sizleri haberdar edeceğim. Hoşçakalın.

THE DIRECTOR

-2-

CEM GENCER

Merhaba.. Hatırlarsanız geçen ay Director programının genel özelliklerine değinmiş ve komutlarını tanıtmaya başlamıştım. Bu sayıda programın kalan komutlarını tanıtarak açıklamalarımızı tamamlayacağım. Açıklamaların sonunda sizlere yararlı olacağını düşündüğüm bir de terminoloji vereceğim.

FADE *<z>, <buf>, <hız>*

<buf> ile belirtilen ekranın renklerinin yavaş yavaş açılmasını ya da kapanmasını sağlar. Bu, demonstrasyonlarda çok kullanılan bir efekt'dir. <z> ile renklerin açılacağı mı (1 değeri), yoksa kapanacağı mı (0 değeri) belirtilir. <hız> ile de renk değişim hızı ayarlanılabilir. En iyi hız değerleri 0-10 değerleridir. 0 en hızlı renk değişimini belirtir.

FILL *<mod>, <x>, <y>*

<x>,<y> koordinatları etrafında çevrili olan kapalı çokgenin içinin doldurulmasını sağlar. <mod> değeri 0 olduğunda çokgenin kenarlarını oluşturan çizgiler boyanmaz. <mod> 1 'e eşit ise kenar çizgileri de boyanır. Boyama rengi yine kalem rengidir.

FIXPALETTE *<z>*

<z> değeri 1 olursa DISPLAY, WIPE ve DISSOLVE komutlarıyla yapılan renk değişimleri uygulanmaz. Bu sayede renklerin bozulmaması sağlanabilir. Daha önceden FIXPALETTE 1 ile renkler kilitlenmiş ise, bunları FIXPALETTE 0 değeri ile tekrar açabilirsiniz. Normalde renkler kilitli değillerdir.

FOR *[n]=<a>* **TO** *<b>* **STEP** *<c>*

BASIC'te olduğu gibi n değişkenine sırayla <a>'dan <b>'ye kadar olan rakamları <c> adımlarıyla atlayarak yazar. Eğer STEP ve <c> değerleri verilmemişse, bu değer 1 olarak alınır. Her FOR...TO komutundan sonra gelen rutinin sonunda NEXT [n] komutu olmalıdır. Bu sayede [n]'in değerinin devamlı değişmesi sağlanabilir. Bu komut, programlarda her çeşit döngüleri yapmak için idealdir.

FREE<buf>

Belirtilen resim ya da animasyon buffer'ını temizler. Bu sayede biraz hafıza kazanmış olursunuz. DISPLAY komutuyla ekran buffer'ı olarak tanımlanan resim buffer'ı FREE ile silinemez.

FREEFONT *<no>*

LOADFONT <no> ile tanımlanan font buffer'ına yüklenmiş fontu (karakter setini) hafızadan siler.

GETKEY *[a]*

Bir tuşa basılmasını bekler ve basıldığında ise bunun ASCII değerini [a] değişkenine yazar.

GETMAP *<buf>,<ar>*

<buf> ile tanımlanan resim buffer'ının renk paletini '@' dizisine <ar> ile belirtilen elemandan sonrasına yazar. Bir resmin renk paleti 32 tane 2 byte'lık bilgiden oluşmuştur.

Her bir renk değerinin kırmızı, yeşil ve mavi oranlarını hesaplamak için aşağıdaki formülleri kullanmanız gereklidir.

[kırmızı] = [değer]/256
[yeşil] =([değer]/16)%16
[mavi] =[değer]%16

Bu formüllerde [değer], GETMAP ile elde edilen iki byte'lık değerlerden her biridir.

GETMOUSE[x],[y]

Bir mouse tuşuna basıldığı anda mouse işaretçisinin x ve y koordinatlarını [x] ve [y] değişkenlerine yazar.

GETPEN [z],<x>,<y>

Ekran buffer'ında <x>,<y> noktasında belirtilen pikselin renk değeri [z] değişkenine yazılır.

GOSUB*<satır>*

<satır> ile tanımlanan satırdaki alt-rutine gider, orada gerekli işlemleri yaptıktan sonra alt-rutindeki RETURN komutuyla programa kaldığı yerden devam eder.

GOTO *<satır>*

<satır> ile belirtilmiş olan rutin ya da alt-rutine dönüşsüz olarak dallanır.

IF<şart>

Koşullu işlem gerçekleştirmede kullanılır. <şart> ile tanımlanan koşul gerçekleşmişse komuttan ilk ENDIF ya da ELSE komutuna kadar olan komutlar gerçekleştirilir. Şart gerçekleşmemişse ve ELSE ile ters koşul için de komutlar girilmişse, program bu komutları uygular. ELSE komutu kullanılmamışsa program ENDIF'ten sonraki satırları işlemeye devam edecektir.

Bu komutu daha kolay anlayabilmek için aşağıdaki örneği inceleyin:

```
IF A=5 ; A değişkeninin değeri 5 olduğunda:
B=3   X=26   Y=19
ELSE   ;5'ten farklı olduğunda:
B=6   X=13   Y=38
ENDIF ; IF yönergesini bitir.
```

IFKEY *[var]*

Komut uygulandıktan sonra bir tuşa basıldıysa bu tuşun ASCII değeri [var] değişkenine yazılır. Hiçbir tuşa basılmadığı zaman değişkenin içeriği -1 olur. Bu komutu, programın çalışması devam ederken kullanmak mümkündür. Program başında ya da gerekli yerlerde komut tanımlanır. Daha sonra değişkenin içeriği devamlı olarak kontrol edilir. Eğer tuşa basılmışsa (IF ile tuşun kodunu kontrol edebilirsiniz; böylece tuşun doğru tuş olup olmadığını da öğrenebilirsiniz) gerekli işlemler yapılır. Tabu tuşa basılmadığı zaman başka işlemler de gerçekleştirilebilir (ELSE).

IFMOUSE [x],[y]

Mouse'un tuşlarından herhangi birinin basılıp basılmadığını kontrol eder. Eğer basılmışsa, bu noktanın koordinatları [x] ve [y] değişkenlerine yazılır. Basılmamışsa iki değişken de -1 değerine eşit olacaklardır. Bu komut da IFKEY komutu gibi bir defa çağrıldıktan sonra devamlı kontrol yapmaktadır.

INCLI $<z>,<n>
Klavyeden girilen bir yazının CLI penceresinde yazılmasını sağlar. Ayrıca girilen satır '@' dizisine <z> numaralı elemandan sonrasına karakter dizisi olarak yazılır. <n> ile en fazla karakter adedi belirlenir. <RETURN> tuşu ile giriş bitirilir.

INPUT$<z>,<n>
Klavyeden girilen karakterlerin o an aktif olan ekran buffer'ında grafik cursor'unun yerinden itibaren basılmasını sağlar. Girilen dizi ayrıca '@' dizisinin <z> numaralı elemanından sonrasına yerleştirilir. Girilebilecek en fazla karakter adedi <n> değeri ile belirlenir. <RETURN> ile de giriş işlemi bitirilir.

LO AD *<buf>, <dosya>*
<buf> ile belirtilen resimin buffer'ına disketten resim okur. Resim dosyası IFF-ILBM sandardında olmalıdır. Yüklenen resmin hafızadaki yeri ilk 512 KByte'lık CHIP Ram bölgesindedir. Eğer resmin, harici hafıza olan FAST Ram bölgesine yerleşmesini istiyorsanız bunu LOADFAST komutunu kullanarak yüklemelisiniz.

LOADANIM *<buf>, <dosya>*
Disketten <dosya> ile ismi belirlenen IFF-ANIM animasyon dosyası (Deluxe Paint'in Anim fonksiyonu ile ya da VideoScape'de IFF modunda yapılmış bir animasyon) <buf> ile belirlenen buffer'a yüklenir. Eğer FAST Ram mevcutsa animasyon doğrudan buraya yüklenir.

LOADFAST *<buf>, <dosya>*
Disketten <dosya> isimli IFF-ILBM resim dosyasını FAST Ram'de <buf> ile belirlenen resim buffer'ına yükler.

LOADFONT <n>, <z>, *<isim>*
Disketten <isim> ile belirtilen fontun <r> boyunda olanını, <n> ile belirtilen font buffer'ına yükler. 1'den 10'a kadar font buffer'ı olduğundan gereksiz olduğunu bildiğiniz yerlerde fontun yerine bir diğerini yükleyebilirsiniz. Böylece hafızadan da tasarruf etmiş olursunuz. Font isminin sonunda <.font> takısı bulunmalı ve bu <isim>'e de yazılmalıdır.

LOCATION *[z]*
O an açılmış olan dosyanın okunmuş olan byte numarası [z] değişkenine yazılır.

MARGINS*<l>, <r>*
<i> ve <r> üe belirtilen x koordinatlarına marjin koyar. Bu sayede karakter girişi sırasında. ekranın belli yerlerinde satır atlaması yapılabilir. Eğer merkezleme (CENTER) fonksiyonu açılmışsa MARGINS komutu merkezlenecek yazının kenar noktalarını ve dolaylı olarak orta noktasını belirlemede kullanılabilir.

MEMORY *[a], [b], [c]*
Kalan hafıza durumu hakkında bize bilgi verir, [a] değişkeninde toplam kalan hafıza miktarı bulunur, [b] ile kalan CHIP Ram (dahili), [c] üe de kalan FAST Ram (harici) hafıza miktarları öğrenilebilir.

MODÜLE *"<dosya>"*
Programınızda harici modüller kullanmanızı sağlar. Bunlara en basit ömek ses kullanırken tanımlamanız gereken SOUND modülüdür. Modüller, disketinizin herhangi bir directory'sinde olabilir. Fakat bu directory MOD:'a assign edilmelidir. Bunun için program yazmadan önce CLI'da [4]ASSIGN MOD: DF0:<dir ismi>' girmelisiniz. Burada <dir ismi> yerine modülün bulunduğu directory'nin ismi yazılmalıdır.

MOVE<x>,<.y>
Grafik kursor'unu <x>, <y> koordinatına götürür.

NEXT
FOR döngüsünden çıkışı sağlar.

NEW*<buf1>,<buf2>*
CHIP Ram'de <bufl> numarasıyla bir resim buffer'ı açar. <buf2>'nin renk paleti bu yeni açılan buffer'a kopyalanır.

NEWFAST *<buf1>, <buf2>*
FAST Ram'de <bufl> numarasıyla bir resim buffer'ı açar. <buf2>'nin renk paleti bu yeni açılan buffer'a kopyalanır.

OPEN*[mod],"<dosya>"*
Beürienen [mod]'a göre ismi belirtilen dosyayı açar. Mod değişkeni, üç değer alabilin
0-okuma
1 -yazma
2 - okuma ve yazma
Bir dosya açılırken bir hata çıkmışsa komut işlendikten sonra [mod] değişkeninde 0 yazılı olur. Başardı bir dosya açma işlemi gerçekleşmişse, değişkenin değeri 1 olacaktır.
Bir dosya, 2. modda (okuma ve yazma) açılırsa otomatik olarak dosyanın son byte'ına kadar gidilir. Bu sayede varolan bir dosyaya ek yapmanız mümkün kılınmıştır.
Aynı anda birden fazla dosya açılamayacağı için her dosyayı açıp bununla işlemlerimizi bitirdikten sonra bunu kapatmayı unutmamamız lazımdır.

PALETTE *<buf>, <p>*
Ekran buffer'ının paletinin <buf> ile tanımlanan palet renk kodlarını almasını sağlar. Eğer ekran buffer'ı seçilirse ve <p>'nin değeri 1 ise, o anki ekran renkleri ve ekran buffer renkleri değiştirilir. Eğer <p> değeri olarak 0 girilirse sadece ekran renkleri değişmeye uğrayacaklardır.

PAUSE*<n>*
Araya <n> değerine bağımlı olarak bir bekleme süreci konur. Bu sürenin saniye olarak karşılığı, <n> değerinin 1/10 ile çarpımında elde edilen sonuca eşittir.
Bekleme süresi = <n> x 0.1 saniye
Eğer SPEED komutuyla program akış hızı değiştirilmişse, PAUSE'un bekleme süresi de değişecektir.

PEN*<n>,<o>*
<n> kaleminin rengini <c> rengiyle eşitler. Üç kalem mevcuttur:
0 - kalem rengi
1 - zemin rengi
2 - çerçeve rengi
<c> değeri için 0 ile 31 arasında kalan 32 renk rejistri kullandabilir.

PLANES*<f>*
PLANES komutuyla yapılan işlemleri sadece bazı bitplane'ler üzerinde uygulanmasını sağlayabiliriz. <f> değeri, hangi bitplane'lerin kilitleneceğini belirlemekte kullandır. Aşağıda <f>'nin bitlerini ve bu bitlerin her birinin hangi bitplane'i açtığını görebilirsiniz. 1 yazdı olan bit'e ait bitplane yapılan işlemlerden etkilenecektir.
Bitno. 7 6 5 4 3 2 10
Planeno. - - 6 5 4 3 2 1

POINT<r>,<y>
Kalem rengiyle ekranın <x>, <y> koordina tına bir nokta koyar

POSITION<r>,<y>
Ekranın sol üst köşesini kaydırmanıza yarar. Aynı işlemi WorkBench'in Preferences programı da uygulamaktadır. Fakat siz bu değerle oynayarak ekranın kenarlarında kalan boş bölgeleri de kullanabilirsiniz. Bunun için ayrıca grafik modu olarak OverScan'i seçmeniz gereklidir. <x> ve <y> değerleri olarak 98 ve 25 girerseniz ekranın sol üst köşesi en sol üst noktada olacaktır.

PRINT"*<arg>*"
<arg> ile belirtilen yazıyı CLI ekranına basar. Eğer <arg> kullanılmamışsa boş bir satır basılacaktır. Aynca '@' dizisi elemanlarını ya da normal değişken değerlerini de basmakta

bu komutu kullanabilirsiniz.

READ *[v],$<H>, <b>*
ÖPEN ile açılan bir dosyadan <b> kadar bilgiyi '@' dizisinin <a> numaralı elemanından sonrasına yerleşecek şekilde okur. Eğer işlem hatasız gerçekleşmişse, işlem yapıldıktan sonra [v] değişkeninde dosyanın pozisyonu yazılıdır. Aksi halde bu değişkende -1 var olur. -1 normalde dosya sonunu belirtmekte kullanılır.

RECT <ux>, <uy>, <&>, <ly>
Kalem rengiyle içi dolu bir dörtgen çizer. <ux>,<uy> dörtgenin sol üst,<lx> ve <ly> ise sağ alt köşelerini tanımlamakta kullanılır.

REM
Bu komut sadece hazırlanan listeye açıklamalar koymak için kullanılır ve hiçbir fonksiyonel işlevi yoktur.

RESOLUTION <buf>, <x>, <y>, **<n>**
<buf> numaralı resim bufferının rezülasyonunu tanımlamak için kullanılır. <x> ve <y> ile ekranın genişliği ile yüksekliği belirtilir. <n> değeri de bu ekranın kaç bitplane'den oluşacağını belirlemek için kullanılır.

RETURN
GOSUB ile dallanılan bir alt-rutinden geri dönmeye yarar.

ROTATE <buf>, <n>
Bu komut ile bir resim buffer'ındaki bitplane'lerin yerleri değiştirilir. <n> olarak 1 değeri alınmışsa 1 numaralı bitplane'in bitplane numarası bir artarak 2 olur vs. Son olarak da 5 no.lu bitplane'in numarası değişerek 1 olur. Bu, ekran renklerinin farklı bir şekilde değişmesine yol açacaktır. Eğer <n> değeri negatif ise bu sefer bitplane'ler ters yönde yer değiştireceklerdir.

SEEK <n>
Açılan dosyada aktüel pozisyonu değiştirmek için kullanılır. <n> ile gidilecek pozisyon belirtilir.-1 değeri dosya sonunu belirttiği için dosya sonuna varılır.

SETBLACK<z>
<z> olarak 1 girilmişse renklerin hepsini siyah yaparak ekranın kapanmasını sağlar. <z> yerine 0 yazılmışsa tüm kapanan renkler tekrar eski konumlarına getirileceklerdir.

SETFONT<n>
Kullanılacak font olarak <n> numaralı font buffer'ındaki fontu tanımlar.

SETLACE
Pek sevilmeyen InterLace grafik modunu açmak için kullanılır. InterLace'e geçildikten sonra tekrar normal ekran moduna dönmek olanaksızdır.

SETMAP <buf>, <i>
<buf> numaralı resim buffer'ının renk paletini ayarlamak için kullanılır. Yeni renk paleti '@' dizisinde herhangi bir elemandan sonra başlamalıdır. Bu elemanın numarası<i> ile belirtilir.

SKIPANIM <a>, <b>, [abs], [rel], [bitiş]
Bu komut sayesinde yüklenen animasyonu kare kare göstermek mümkündür. Bütün değerler ANIM komutundakilerle aynıdır.

SOUND [z], "<komut>",<a1>, <a2>, <a3>, -
Bu komut, bir modül komutudur, [z] değişkeninde komutun sonucu alınabilir. "<komut>" ile belirtilen komutlar modülün komutlarıdır ve ses için kullanabileceğiniz özel modül komutlarını, komutların açıklamalarından hemen sonra gelen 'Ses Kullanımı' başlığı altında bulabilirsiniz. <a1>, <a2>, <a3>..... değerleri de özel modül komutlarının kullandıklan bazı parametrelerdir.

SPEED <n>
Global animayon çalışma hızını ayarlamak amacıyla kullanılır. Bu sayede gerekli yerlerde animasyonu hızlı, gerekli yerlerde de yavaş gösterebilirsiniz. Normaldeki değer5'dir. Eğer <n> yerine 50 yazarsanız her PAUSE değeri için geçmesi gereken süre 1 saniye olacaktır. Değer 1 olursa her PAUSE değeri için 1/50 saniyelik bir süre beklenecektir.

STENCIL <abuf>, <bbuf>, <pol>
BLIT işleminin maskel olarak yapılmasını sağlar. <pol> değeri 1 seçilmişse <bbuf>'taki her zemin rengi taşıyan pikselin, <abuf>'taki karşılığı kopyalanır. Aynı kopyalama <pol> değeri 1 iken <bbuf>'ta her zemin rengi olmayan piksellerde de yapılır. İstenilirse her iki bufier'da aynı buffer'ı gösterebilir.

STRING <s1>,$<s2>
<sl> ile tanımlanan karakter dizisini '@' dizisinin <s2>. elemanından sonrasına yerleştirir. <sl> de istenilirse '@' dizisini gösterebilir.

STYLE <a>, <b>
Yazı karakterlerinin şeklinin seçilmesinde kullanılır. <a> ile şekil belirtilir.Bu değer aşağıdakilerden biri olabilir:
0-Normal
1 - Altı çizili
2-Kalın
4-İtalik
Tabii ki stilleri birleştirmek de mümkün. Bunun için gerekli stil kodlarını toplamanız yeterli olacaktır. <b> ile de karakterler arası kaç piksellik bir boşluk bırakılması gerektiği belirtilir.

TEXT "<dizi>"
Belirtilen diziyi grafik cursor'unun bulunduğu noktadan itibaren yazar. Dizi girilmezse boş bir satır atlanılır.

TRANSPARENT<z>
BLIT komutu için saydamlık modunu açar, kapatır. Bu mod açıkken (<z> = 1) BLIT ile yapılan kopyalamalarda zemin rengi taşıyan pikseller,ekran buffer'ının aynı koordinatlarındaki pikselin rengini alır. Eğer <z> olarak 0 girilmişse kopyalanan dörtgende zemin rengi olan noktalar, ekranda aynı renkte kalırlar.

TROFF
Trace modunu kapatır.

TRON
Trace modunu açar. Bu modda her komut satın işlendikten sonra girilen parametreleri ile beraber CLI penceresine basılır. Böylelikle her satırda hata olup olmadığını çok rahat bir şekilde kontrol edebilirsiniz.

WEPE <buf>, <sx>, <sy>, <dr>, «fy>, <JO, <y>, <o>, **<mod>**
<buf> üe belirtilen resim buffer'ından ekran buffer'ına satır satır ya da kolon kolon kopyalama yapar. <sx>,<sy> kopyalanacak dörtgenin başlangıç koordinatını,<dx> ve <dy> ise dötrgenin ekranda nereye kopyalanacağı belirtilir. <x> ve <y> ile kopyalanacak dörtgen boyutlan tanımlanmalıdır. <a> ile her defasında kaç pikselin kopyalanacağı belirlenir. <a> değeri dörtgen genişliğine (<x>) eşit ise ve kopyalama modu olarak 0 ya da 2 kullanılmışsa her seferinde bir satır kopyalanacaktır. Eğer <a> değeri 1 'e eşit ise kopyalama bir hayli yavaş gerçekleşir. <mod> ise kopyalama modunu tanımlamakta kullanılır ve aşağıdaki değerlerden biri olabilir
0 - Yukarıdan aşağıya kopyalama
1 - Soldan sağa kopyalama

2-Aşağıdan yukarıya kopyalama
3-Sağdan sola kopyalama

WRITE " <al>", $<a2>, [a3], …
"<al>"$<a2> ya da |a3) ile belirlenen yazı dosyasını/dosyalarını açılmış olan dosyaya yazar.

Evet komutlar bu kadar. Gelelim daha önce de sözünü ettiğimiz ses üretme konusuna.

DIRECTOR YARDIMIYLA SES ÜRETMEK VE BUNLARI KULLANMAK

Yaptınız animasyonlarda insan ya da diğer her hangi bir sesi kullanmak mı istiyorsunuz? Bunun için ilkönce sesi yaratmanız gerekli. Kaliteli bir ses digitizer'ı ve iyi bir ses örnekleme programıyla bu çocuk oyuncağı. Ses örnekleme programı olarak Aegis'in çıkarttığı Audio Master programını tavsiye ederim. Bu programın kullanımını daha önceki sayılarda bulabilirsiniz. Gelelim örnekleyip diskete kaydettiğiniz sesi kullanmaya. Bunun için programınızın ilk satırlarından birinde aşağıdaki kokomut yer almalıdır

MODÜLE ***"sound"***

Bu sayede ses modülünü programınıza bağlayabilirsiniz. Ses modülü sayesinde kullanabileceğiniz komutlar 6 tanedir:

LOAD, FREE, PLAY, QUIET, SLOWFADE ve KILL

Bu komutların hepsini SOUND komutu aracılığıyla girebilirsiniz. Aşağıda buna ait birkaç örnek bulabilirsiniz:

SOUND [v], **"LOAD", 1, 2,** ***":sounds/crash.snd"***

SOUND [v], "PLAY", 1,1,63,400

Her Sound komutundakı ilk parametre ([v]) bir değişkendir. Bunun sayesinde komutun işlendikten sonra bize göndereceği bir değer varsa bunu öğrenebiliriz. Bazı komutlar işimize yaramayan anlamsız değerler gönderebilir. Fakat her komutta bir boş değişkenin parametre olarak girilmesi gereklidir. Aşağıda Sound komutu aracılığıyla kullanabileceğiniz 6 komut açıklanmıştır.

SOUND [v], "LOAD", ***<buf>, <oct>, <"dosya">***

Disketten dijitize edilmiş ve kaydedilmiş bir sesi yüklemenize yarar. <buf>ile sesin yükleneceği ses buffer'ını, <"dosya"> ile de sesin disketteki ismini belirleyebilirsiniz. Kullanabileceğiniz 20 ses buffer'ı vardır ve bunlar 1 'den 20'ye kadar sıralanmışlardır. Yüklenen ses çok oktavlı bir ses (AudioMaster yazısına bakınız) ise <oct> ile sadece bunun herhangi bir oktavını kullanmanızı sağlar. Çok oktavlı seslerde yüksek oktavlardaki sesler ilkönce kaydedileceğinden, bunları kullanmak için I ya da 2 değerleri girmelisiniz. <oct> isteğe göre bir parametredir. İsterseniz buraya hiç değer yazmayabilirsiniz.Bu durumda ses çok sesliyse en son oktavı, yani en kalın oktavı kullanılacaktır, Komut,işlendikten sonra |v| değişkeninde yüklenen sesin periyod değerini kaydeder. Bu değeri PLAY komutunda kullanabilirsiniz. Periyod ile sesin periyod noktası, yani kısaca bitişi belirtildiğinden bu değer, sesi sadece bir defa çalacaksak kesinlikle PLAY komutunda kullanılmalıdır.

SOUND M, **"PLAY",** ***<buf>, <n>, <vol>, <periyod>***

Yüklenmiş bir komutun çalınmasını sağlar. <buf> ile ses buffer numarasını, <n> ile sesin kaç defa çalınacağını (0 - 63 değerleri kullanılabilir) ve <vol> ile sesin çalınma şiddetini belirleyebilirsiniz. <periyod>, ses yüklendiğinde [v] değişkeninden alınabilecek değerdir ve sesin tekrarlanması sırasında bitiş noktasını, hızı ve ses çalınma süresini belirlemekte kullanılır. Eğer <n> olarak 0 değerini girerseniz, ses QUIET ya da KILL komutuyla kapanana kadar sürekli olarak çalacaktır.

Aynı anda 4 ses çalabilirsiniz, zira Amiga'nın sadece 4 ses kanalı mevcuttur. 5. bir sesi çalmaya çalışmak hiçbir şey yapmayacaktır. Ses çalarken stereo efekti yaratmak isterseniz aynı sesi iki defa çalmanız gereklidir.

SOUND [v],"QUIET"

Bu komut ile tüm ses kanallarını aynı anda kapayabilirsiniz. Parametre olarak hiçbir şey gerektirmemektedir.

SLOWFADE [v], "SLOWFADE",<sp>

Sesin yavaş yavaş kısılarak kapanmasını sağlamak istiyorsanız, bu komutu kullanabilirsiniz. <sp> ile sesin kapanma hızını belirleyebilirsiniz.Buraya girilecek bir 1 değeri sesin çok hızlı olarak kapanmasını sağlar. 10-20 arasındaki değerler ile sesin çok yavaş olarak kapanmasını sağlayabilirsiniz.

SOUND M, "FREE",*<buf>*

Bir ses buffer'ının silinmesini ve böylece hafızadan tasarruf edilmesini sağlar.<buf> silinecek buffer'ın numarası olmalıdır. O an çalınan sesi FREE komutunu kullanarak silerseniz istemediğiniz distorsiyon sesleri (parazitler) oluşacağından ilk önce QUIET ya da SLOVVFADE kullanılarak sesi kapamanız gereklidir.

SOUND [v], **"KILL"**

Kullanılan ses modülünü hafızadan siler. Bu komuttan sonra ses modülüne ait komutları kullanamazsınız. Yaptığınız programdan çıkışta bu komut otomatik olarak gerçekleşir.

İsterseniz başka bir müzik program ile hazırlanan müziklerin demonstrasyonunuzun arkasında çalınmasını sağlayabilirsiniz. Bunun için herhangi bir programla (örneğin NoiseTracker 2.0) hazırlanan müziğin CLI'dan çalıştırılabilir şekilde olması lazımdır. Bunu yapmak için bazı cracker'ların yapmış olduğu Utility Package adı verilen yardımcı programların olduğu paketlerde çeşitli programlar mevcuttur. Daha sonra Director'un EXECUTE komutunu kullanarak bu müziğin çalınmasını sağlayabilirsiniz.

Eh, bu programın da açıklaması burada bitiyor. Artık bundan sonrası size kalmış; isterseniz bir slide-show yaparak çizdiğiniz resimlerin çok güzel şekillerde ekrana gelmelerinin! sağlayın, isterseniz de çeşitli animasyon programlarının da kullanarak çok güzel prezentasyon / demonstrasyon yapın. Bu programla yaratıcığınızın sınırı daha da genişler

TERMİNOLOJİ

Double-buffering (çift saklamalı):

Yapılan animasyonların bazen çok detaylı ve karışık olması gerekebilir. Bir ekranda çok fazla hareket aynı anda yapılacağından ekran tarama ışınının hızı bunların hepsine yetişmeyebilir. Böyle durumlarda animasyonda her karedeki kopyalama işlemleri hafızada başka bir resim buffer'ına kopyalanmalı ve hemen ardından da bu resim buffer'ı ekran buffer'ına kopyalanmalıdır. Bu işlem saniyede en az 30 defa yapılacağından ekrandaki animasyonda en ufak bir hız azalması olmayacaktır. Aksine animasyondaki hareketler daha akıcı ve kaygan görünüm kazanacaklardır.

Page-flipping (sayfa çevirme):

Daha çok çizgi film ile uğraşanların kullandığı bu teknikte bir animasyonun tüm kareleri daha önceden hazırlanmıştır. Bu kareler bir hareketin saniyede en az 24'te 1 'lik bir anını taşırlar. Sırayla bu kareler ekranda ard arda gösterildiği zaman resimlerdeki objeler hareket ediyormuş izlenimi verirler. Eminim hepiniz ilkokul yıllarınızda bir defter sayfalarına en" sondan başlayarak her sayfa köşelerine birer adam çizip bu sayfalan hızla çevirmişsinizdir. İşte size page-flipping tekniğine en basit örnek!

Buffer:

Director programında kullanılacak tüm resimler ilk önce hafızaya aktarılmalıdır (LOAD). Bu resimlerin karışmaması için de hafızada bunların bulundukları yerleri belirten bir tablomuz olmalıdır. Fakat tablo tutmak ve en az 6 rakamlı sayılan aklımızda tutma işlemi ile kimse uğraşmak istemediğinden program bunu bize otomatik olarak yapıyor. Fakat resimlerin nerelerde olduğunu bilmemiz için bize 1 'den başlayarak hafızaya göre doğru orantılı olarak artış gösteren rakamlar kullanımımıza sunulmuştur. Bu rakamlar her bir resmin kodudur ve yüklerken bunları biz belirleriz.Daha sonra yüklediğimiz resmi kullanmak için onun adresi ya da ismi yerine onun kodunu kullanmamız yeterli olacaktır. Aynı şey ses ya da animasyon için de geçerlidir.

W dizisi:

Director ile yapılan animasyonlara! bir hayli hafıza yediklerini er geç anlayacaksınız. Bu hafızadan mümkün olduğunca tasarruf edebilmek için BASIC'te bir hayli yer kaplayan dizi değişkenleri, bu programda çok kısıtlı bir şekilde kullanılabilmektedir. BASIC'te farklı isimlerde sayısız dizi yaratmak mümkünken, Director'da sadece tek bir dizi kullanabilirsiniz. Bu dizinin ismi '@' 'dir. Kullanacağınız tüm dizisel değişkenlerin hepsini bu dizi ismi altında toplamalısınız. Bu yüzden programınızın başında dizi boyutunu yeterli olarak tanımlamalısınız. Dizinin istediğiniz herhangi bir elemanını kullanabilmek için de '$' işaretini kullanmanız gerekecektir.'$' işaretinden sonra gelecek parantezlerin içindeki rakamla dizinin hangi elemanını kullanmak istediğinizi belirleyebilirsiniz.

AMIGA DOST

Can ÖZTÜRK

Eğer Amiga'nızı Workbench 1.3 işletim sistemi ile kullanıyorsanız, 1.3 ile gelen bazı ilginç özellikleri farketmiş olabilirsiniz. Bu özelliklerden biri de RAD disk. RAD kısaltması Recoverable (geri çağırılabilir) RAM disk anlamına geliyor. RAD'ın özellikleri Amiga resetlendiğinde asla veya Guru mesajı alındığında çoğu kez içeriğinin silinmemesi. Ayrıca Amiga, RAM diskten boot edebiliyor. Buna karşılık RAM disk'in içeriği resetleme sırasında kayboluyor. Fakat her iki disk'in de bir ortak yönü var: bilgisayarın kapatılmasıyla sakladıkları bilgiler yokolur.

RAD'ın hızı hard disk'ten yüksek RAM disk'ten düşüktür. Hard disk'ten hızlı olması doğrudan bellekten okuma ve yazma yapmasından ileri gelmekte. RAM'a göre yavaşlığı ise dinamik olmamasından ve fiziksel bir sürücüyü simule ederek çalışmasından (RAD'ı normal bir disk gibi formatlayabilirsiniz ve asla READ/WRITE hatası vermez) kaynaklanıyor.

RAD'ın RAM'a göre bir başka dezavantajı daha var. RAD'ın içeriği boş bile olsa bellekte kapladığı alan sabit kalıyor. RAM disk ise daima %100 dolu gözüktüğü halde sadece içindeki bilgi kadar bellek kaplar.

RAD'ı çalıştırmadan önce birkaç ufak işlem yapmalısınız. Devs directory'si içindeki mountlist dosyasında RAD ile ilgili aşağıdaki bilgiler yeralmakta.

```
RAD:      Device = ramdrive.device
Unit  =0
Flags =0
Surfaces = 2
BlocksPerTrack = 11
Reserved = 2
Interleave = 0
LowCyl = 0 ; HighCyl = 35
Buffers = 5
BufMemType = 1
#
```

Önce RAD'ın ne kadar büyük olacağına kadar verin. Eğer RAM belleğiniz çoksa (2MB'dan yukarısı) 880K'lık bir RAD açarak bir disk'in tümünü örneğin Workbench'i buraya kopyalayabilirsiniz. Sonuçta jet hızıyla çalışan bir Workbench'iniz olur. Bunun için:

- ED DFO:devs/mountlist yaptıktan sonra tabloda gösterilen RAD'la ilgili bilgileri bulup 21 olan *HighCyl* seçeneğini 79 yapın ve mountlist'i bu şekliyle kaydedin (ESC X).
- Bilgisayarı kapatıp 30 saniye bekleyin.
- Bilgisayarı açıp CTRL-D ile bilgisayarı durdurun. MOUNT RAD: ve SYSTEM /DISKCOPY DFO: to RAD: name "RAD-WB" komutlarından sonra aşağıdaki komuttan girin.

```
1>PATHRAD:CADD
1>ASSIGNC:RAD:C
1>ASSIGNS:RAD:S
1>ASSIGNL:RAD:L
1> ASSIGN LIBS: RAD:LIBS
1> ASSIGN DEVS: RAD:DEVS
1> ASSIGN FONTS: RAD:FONTS
1> ASSIGN SYS: RAD:
1> LOADWB
1> ENDCLI
```

Bu işlemlerden sonra hızlı Workbench'in keyfini çıkarabilirsiniz. İsterseniz Amiga'yı bir kere resetleyin. Startup-sequence'in ne kadar hızlı çalıştırıldığına tanık olacaksınız.

Tabii herkesin 2MB RAM'ı olmayabilir. 512K da zaten bilgisayarın kendisine zor yetiyor. O halde 1 MB Amiga'sı olanların RAD ile neler yapabileceklerini görelim.

Tamamen dolu bir disketi 1MB'lık bir Amiga'da RAD'a kaydedip çalıştırmak imkansız ancak bütün disketlerin Workbench gibi tıka basa dolu olduğunu zannetmeyin. Böyle program disketleri sayesinde, siz de RAD'dan boot etmenin ve çalışmanın zevkine varabilirsiniz. 1MB-'lık Amiga'da aşağı yukarı 70 track'lık bir RAD disk oluşturabilir. Bu da 35 cylinder demek. Acaba 35 cylinder'in saklayabileceğini bilgi kaç KB eder?

(35*2*11 *512)/1024 = 385K

Bu arada track, sector ve cylinder kavramları size yabancı geliyorsa Amiga Dünyası, Sayı 2, Amiga Dost yazısına başvurun.

385K' nın basit bir hesapla 880K nın %43'ünden biraz fazla olduğu bulunabilir. Yani sonuç olarak biz en fazla %43 oranında dolu disketleri RAD'dan çalıştırabiliriz. Bir disketin % kaç dolu olduğunu anlamak içinse CLI içinden şu komutu verebilirsiniz:

```
1>infodf0: +
```

Buna göre disketin içeriğinin RAD:'a sığıp sığmayacağını anladıktan sonra şu işlemleri yapın:

- Yukarıdaki 880K RAD örneğinde olduğu gibi mountlist dosyasına girin ve HighCyl seçeneğini 35 yapın ve bunu kaydettikten sonra bilgisayarı kapatarak 30 saniye bekleyin.
- Bilgisayarı açın ve CTRL-D yaptıktan sonra MOUNT RAD: ve SYSTEM/ FORMAT drive RAD: name RAD (komutu yazdıktan sonra ENTER tuşuna basarak formatlamayı başlatın.)
- COPY DF0: ali RAD: quiet + komutunu verip Workbench disketini sürücüden çıkartıp RAD'a kopyalanacak disketi takın. Bir kaç saniye bekleyip RETURN tuşuna basın. Kopyalama işlemi bittiğinde disketi sürücüden çıkartıp Amiga'nızı resetleyin.

Eğer bilgisayarı kapatmadan RAD'ı silmek isterseniz

```
1> assign RAD: unmount
```

komutunu verebilirsiniz.

KOMUTLAR

LOADWB

Format:

LOADWB [DELAY] [-DEBUG]

Workbench ekranını yükleyip başlatmak için LOADWB komutu kullanılır. Orijinal Workbench startup sequence dosyasında sonlarda yeralan komutlardan biri olan LOADVVB komutunun açtığı Workbench penceresini DOS'u kapatmadan görebilmek için ENDCLI komutunu vermeden Workbench'in önünde duran CLI penceresini küçültebilirsiniz.

DELAY seçeneği Workbench ekranı açılmadan önce LOADWB komutunun üç saniye beklemesini ve disket okuma işleminin bitmesini sağlar. Böylece Workbench ekranının çıktığını görüp,sürücünün çalışması devam ederken, yanlışlıkla disketi çıkarma hatası önlenmiş olur.

-DEBUG seçeneği ile Workbench'i yüklediğinizde menü çubuğunun en sağında Debug ve Flushlibs adlı iki seçeneğin yeraldığını göreceksiniz. Bu seçenekler sadece iki Amiga'yı (veya Amiga ile başka bir bilgisayarı) seri bağlantıyla birbirine bağladığınızda kullanılabilir. Debug seçeneği ROMWack adlı bir hata düzeltici test programını çalıştırır. Böylece iyi assembler bilenler Guru hatası veren bir Amiga'da sorununun nereden kaynaklandığını, ROMWack yardımıyla diğer Amiga'dan anlayabilirler. Flushlibs ise RAM bellekte hazır olan fakat o anda kullanılmayan tüm kütüphane, font vb.'yi silerek Workbench'in mümkün olduğu kadar bellek kazanmasını sağlar.

Örnek:

```
1> loadwb delay
1>endcli
```

LOCK

Format:

LOCK sürücü [ONIOFF] [PASSKEYJ

Bu komutla hard diskinizin tümünü veya istediğiniz partition'larını kayda karşı korumalı (write-protect) hale getirebilirsiniz. Komutu çalıştırabilmek için hard diskinizin FFS (fast file system) ile çalışıyor olması gereklidir.

PASSKEY seçeneğini bir password kelimesi olarak tanımlayabilirsiniz. Bir password kullanarak koruma işlemi yaptığınızda, korumayı kaldırabilmek için yine aynı password'ü vermelisiniz.

Örnek:

```
1> lock dhl: on şifre (kayıt mümkün değil)
1> lock dhl: off şifre (kayıt mümkün)
```

MOUNT

Format:

MOUNT araç [FROM dosya-adı]

Amiga'ya yeni araçlar bağlamak ve Amiga'nın bunları tanımasını sağlamak

İçin MOUNT komutu kullanılır. Amiga ilk açılışta şu araç adları tanır:

Df0:,PRT:,SER:,RAW:,RAM:,CON:

Amiga'ya bağlanacak yeni bir araçla ilgili bilgiler devs directory içindeki mountlist dosyasında mevcutsa MOUNT araç adı komutunu verebilirsiniz. Bu şekilde Amiga'nın tanıyabildiği araçlardan bazıları:

AUX: Seri port bağlantısını destekler.

PIPE: Bir task'ın başka bir task'tan bilgi almasını sağlar.

RAD: Fiziksel bir sürücü gibi çalışan RAM Disk.

VEWCON: Con türü pencerelere shell penceresi özelliklerini (satırları kursorla editleme, önceki komutları kursorla geri çağırma (history buffer)) kazandırır.

SPEAK: Amiga'nın konuşma sentezleyicisini aktif hale getirir.

FROM dosya seçeneğiyle MOUNT komutunun, herhangi bir araçla ilgili bilgileri FROM ile belirtilen dosyadan okumasını sağlayabilirsiniz. Bu argümanı belirtmezseniz MOUNT komutu Mountlist dosyasına bakar.

Örnek:

1 > mount rad:

NEWCLI

Format:

NEWCLI [PENCERE ÖZELLİKLERİ] [FROM dosya-adı]

N'EWCLI komutu, yeni bir pencerede, yeni bir task numarasıyla yeni bir CLI başlatır. Böylece Amiga'yı, CLI'den multitasking kullanma olanağına sahip olursunuz. Multitasking çalışma ile ilgili fazla bilgi için Amiga Dünyası Sayı 6, Amiga Dost yazısına bakın. Pencere özellikleri seçeneğine bir örnek verecek olursak:

1> newcli con:30/30/230/130/pencere

Yeni pencere 200 piksel genişliğinde ve 100 piksel yüksekliğinde olacaktır.

FROM dosya-adı seçeneği, NEWCLI komutunu verip yeni bir CLI penceresi başlattıktan sonra, dosya-adı ile belirttiğiniz script dosyasının otomatik olarak çalıştırılmasını sağlar. Her NEWCLI komutunda S directory'si içindeki CLI-Startup dosyasının çalıştırıldığını daha önce belirtmiştik (Bakın: Amiga Dünyası, Sayı 5, Amiga Dost). Eğer script dosyası başka bir directory içinde yer alıyorsa path adını dosya adının başına eklemeyi unutmayın.

Örnek:

1 > newcli from s/basla

NEWSHELL

Format:

NEWSHELL [PENCERE ÖZELLİK-LERİ] [FROM dosya]

Yeni bir shell penceresi ve ortamı başlatmak için NEWSHELL komutunu kullanabilirsiniz. Ancak NEWCLI komutundan farklı biçimde aşağıdaki noktalara dikkat etmeniz gerekli.

- Öncelikle MOUNT NEWCON: komutuyla yeni açılacak pencerenin newcon özelliklerine sahip olmasını sağlayın.
- Daha sonra RESIDENT CLI L:Shell-Seg System komutuyla shell-segment handler'ını bellekte hazır hale getirin.

Yukarıda verdiğimiz iki komut orijinal Workbench 1.3 startup-sequence dosyasında yeralmaktadır ve Workbench yükenirken bu komutlar da çalıştırılır.

S directory'si içindeki Shell-Startup dosyası, DOS işaretinin prompt) nasıl olacağını belirler ve her NEWSHELL komutundan çalıştırılır.

Pencere özellikleri ve FROM dosya-adı seçenekleri, NEWCLI'ye benzer biçimde, yeni bir SHELL penceresinin islenen boyutlarda ve adı belirtilen dosya çalıştırılarak açılmasını sağlar.

Örnek:

l>newshell

PATH

Format:

PATH [SHOW] [di-rectory ADD] [RE-SET]

PATH komutu, diğer komut ve dosyalan bulmak ve yüklemek için DOS'un izleyeceği yolu (path) görmenizi değiştirmenizi veya yeni yollar eklemenizi sağlar.

PATH komutunu argümansız veya SHOW seçeneği ile verecek olursanız DOS'un komut için bakacağı directory'lerin listesini alırsınız. Bu listedeki directory'lerin sırası aynı zamanda bakılma sırasını da belirtir.

Eğer DOS'un bir komut için bakacağı yolu kendiniz belirlemek isterseniz ADD seçeneğini kullanabilirsiniz. Örneğin:

1> path ram:c add

komutundan sonra vereceğiniz komutlar için RAM diskteki C directory'sine bakılır. ADD seçeneği burada opsiyoneldir ve yazmasanız da olur.

RESET seçeneği ile eski path'leri silip bunların yerine yeni path'ler ekleyebilirsiniz. Örnek:

1> path reset df0:c

ile RAM:c olan eski path iptal edilir ve df0:c ile yeni path olarak kullanılmaya başlanır.

PROMPT

Format: Prompt işaret karakteri

Bu komut DOS işaret karakterini değiştirir. CLI'nin orijinal karakteri task numarası ve onun arkasından gelen büyüktür işaretidir (1>).

PROMPT komutunun arkasına yeni DOS işaretini yazı olarak yazabilirsiniz. Eğer yazıda karakterlerin arasında boşluk varsa bu yazıyı çift tırnak içinde girin. Örnek:

l>prompt "komutu girin:"

DOS işaretini PROMPT %N> yazarak eski haline getirebilirsiniz. Eğer SHELL kullanıyorsanız PROMPT "%n.%S> " komutuyla hem task numarasını hem de hangi directory içinde olduğunuzu (CD) görebilirsiniz.

Bu aylık da bu kadar. Önümüzdeki ay yeni komutlarla buluşmak üzere hoşçakalın.

AMIGA BASIC

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... Geçen sayı son olarak, Amiga Basic'in CLS komutunu incelemiştik. Dikkat ettiyseniz, komutları alfabetik sırasıyla ve Amiga'nız ile birlikte verilen kitapçıktaki sırayla anlatıyoruz. Komutlar biraz ilerlediğinde, örnek programcıklara başlayarak konuyu pekiştirmeye çalışacağız. Konunun en kolay anlaşılmasının yolu örneklerle çalışmak. Siz de küçük programlar yapıp yeni komutları kullanabilirsiniz.

COLLISION KOMUTU:

Kullanım Şekli: *COLLISION(Obje-no)*

COLLISION fonksiyonu, objelerin birbiri ile ya da içinde bulundukları pencere çerçevesi ile çarpışması için kullanılır. OBJECT.SHAPE yönergesi ile tanımlanmış bir obje, başka bir obje ile ya da içinde bulunduğu pencerenin çerçevesi ile çarpıştığında, bir COLLISION oluşur. İşte hangi objelerin birbiriyle çarpıştığını tespit etmek için bu fonksiyon kullanılır.

Bu kullanım şekli, COLLISION'm bir fonksiyon olduğu durumları belirtir. AmigaBasic aynı anda 16 çarpışmayı bir çarpışma kuyruğu (collision queue) halinde arka arkaya dizerek tutabilir. 16'dan sonraki tüm çarpışma bilgilerini atar. COLLISION fonksiyonunun her çağrılışında, kuyruktan bir çarpışma bilgisi atılarak yeni çarpışmalar için yer açılır.

COLLISION aslında tüm bilgisayarlarda BASIC'i aşan bir komut. Genelde profesyonel programcılar bu fonksiyon için Assembler ve C gibi dilleri kullanırlar.

Birbiri ardına yazılan her collision kuyrukta arka arkaya dizildiği için, arkadan gelen çarpışmaların herbiri için bir gecikme süresi oluşur.

Komut formatında çarpışmaya sebep olan objenin numarası, parantez içinde yönergenin yanına yazılır. Obje numarası -1 ile OBJECT.SHAPE ile tanımlanan en yüksek obje numarası sınırlarında olabilir.

Fonksiyonun sonucu ise, obje numarasını vererek sorduğunuz obje ile çarpışan objenin numarasıdır. Tabii bu pencere ile çarpışmaların sonucu da olabilir.

obje-no 0 ise, fonksiyon, çarpışma kuyruğundan bir bilgi atmaksızın son çarpışmaya sebep olan objenin numarasını verir.

COLLISION(-l), çarpışmanın oluştuğu pencereyi verir. Bu birden fazla pencere kullandığınızda çarpışmanın hangi pencerede oluştuğunu bilebilmeniz açısından faydalıdır.

obje-no sıfır değilse, fonksiyon obje-no ile çarpışan objenin numarasını verir ve çarpışma kuyruğundan bir çarpışma bilgisi atılır.

Fonksiyon, -1 ile -4 arasında negatif bir değer alırsa, *obje-no* ile belirtilen obje içinde bulunduğu pencerenin dört çerçeve kenarından biri ile çarpışmış demektir:

-1 Üst kenar
-2 Sol kenar
-3 Alt kenar
-4 Sağ kenar

COLLISION ON
COLLISION OFF
COLLISION STOP
KOMUTLARI:

Kullanım Şekli: COLLISION ON
COLLISION OFF
COLLISION STOP

Bu komutlar, obje çarpışmalarının event trapping'i için kullanılan komutlardır. COLLISION ON komutu, bilgisayarın çarpışmalarını izlemeye başlamasını sağlar. COLLISION OFF komutu izlemeye son verir, COLLISION STOP ise bir COLLISION ON komutu gönderilene kadar çarpışmaları izlemeyi durdurur.

COLLISION ON komutu verildiğinde, bir çarpışma oluştuğu zaman ON COLLISION .... GOSUB ile uygun bir rutine dallanma yapabilirsiniz. Bu, çarpışma oluştuğunda event trapping'e olanak (event trapping'i hatırlıyorsunuz değil mi?) sağlamak demektir. Tabii sonra da COLLISION fonksiyonu ile çarpışan objeler tespit edilebilir.

COLLISION OFF, program içinde bir COLLISION ON yönergesi çalıştırılana kadar hiçbir event trapping'i umursamaz. COLLISION STOP fonksiyonu ile ise event trapping beklemeye alınır, ancak COLLISION ON yönergesi işletilince event trapping'i devreye sokar.

COLOR KOMUTU:

Kullanım Şekli: COLOR *[ön zemin renk-no) [,arka zemin renk-no]*

Kullanılacak ön ve arka zemin renklerini belirtmek için kullanılır., AmigaBasic bu komutla verilen ön zemin renk numarasını çizim noktalarını, çizgileri, alan doldurma ve yazı rengi olarak kullanır. Arka zemin renk numarası ise tüm bunların arkasındaki zeminin renk numarası olarak verilir, *ön zemin renk-no* ve *arka zemin renk-no* bildirimlerinin herbiri, bir PALETTE yönergesinde tanımlanan renk numaralarına karşılık gelir.

Programda tanımlanmış bir COLOR yönergesi yoksa ve bir palet yönergesi sistem renklerini iptal etmemişse, AmigaBasic sistemdeki tanımlı renkleri kullanır. Bu renkler, başlangıçta ön zemin beyaz, arka zemin mavi olarak tanımlanmıştır. Workbench'teki Preferences aracından sistem renkleri değiştirilmişse, geçerli renkler bu renkler olur.

Başlangıçta tanımlı renkler ön zemin için 1 (beyaz), arka zemin için 0 (mavi)-'dır. Örneğin ön zemin rengini portakal, arka zemin rengini siyah yapmak istersenız, COLOR 3,2 yönergesini kullanmalısınız.

COMMON KOMUTU:

Kullanım Şekli: COMMON *değişkenlistesi*

CHAIN komutu ile ana program içinden çağnlan bir alt programa değişken geçişlerini tanımlamak için kullanılır. Yönerge her zaman CHAIN yönergesi ile birlikte kullanılır ve programın herhangi bir yerinde olabilir. Ancak tanımlamanın programın başlangıcında yeralması tavsiye edilir. Çünkü böylece dallanma yapılmadan önce geçişi istenen değişkenlere karar verilecektir. Bu da, program kontrolunda olabilecek hataları azaltacaktır.

Program içinde birden fazla COMMON yönergesi kullanılabilir, ancak her değişken sadece birkez belirtilir. Dizi değişkenleri, değişken ismine parantezler ("()") eklenerek ifade edilir. CHAIN yönergesinde ALL opsiyonu kullanılırsa, tüm değişkenler alt programa geçirilir ve COMMON yönergesi umursanmaz. Bir genel kullanım örneği verirsek:

```
CHAIN "program adı"
COMMON A,b$,X%,Renkler(),dizi$()
```

CONT KOMUTU:

Kullanım Şekli: CONT

Bir programın çalışması Run menüdeki Stop seçeneği, CTRL-C, CTRL-F3 tuşları ya da program içindeki STOP komutu ile kesildiğinde, bu komut ile kaldığı yerden devam ettirilebilir.

Bu fonksiyon özellikle programın test edilmesinde STOP ile birlikte hata ayıklama için çok faydalıdır. Çalışma kesildi-

ğinde programın aşamasında program değişkenlerinin değerlesorulabilir ve diş pencereden doğrudan modda bu değerler değiştirilebilir. sonra da yine bu modda CONT veya GOTO ile program tekrar çalıştırılabilir. GOTO komutu kullanıldığı durumlarda program burada belirtilen satırdan çalışmaya başlar. CONT bazen bir hata oluştuğunda da kullanılabilir. CONT, kesinti esnasında editlemeler yapıldığında geçerlidir. Bir STOP ve CONT kullanımı örneği vererek bu komutun tanıtımını tamamlayalım:

```
A!=86:B!=5:A$="AMIGA"
PRINT A!,B!,A$
            STOP
LET TOPLAM!=A!+B!
PRINT TOPLAM!
END
```

COS KOMUTU:

Kullanım Şekli: COS(değer)

COS fonksiyonu, verilen değerin kosinüsünü hesaplar, değer, parantez içinde ve radyan olarak verilir. Değeri dereceden radyana çevirmek isterseniz, aşağıdaki formüllerden birini kullanın:

Radyan = (π* Derece)/180
Radyan = 0.0175 * Derece

Bu ifadenin değerlendirilmesi, verilen argüman tek açıklıktaysa. tek açıklıkta; çift açıklıktaysa, çift açıklıkta olarak yapılır.

Aşağıdaki örnek 1,100 ve 1000 sayılarının kosinüsünü alır:

```
PRINT "1'İN KOSİNÜSÜ: " COS(1)
PRINT "100'ÜN KOSİNÜSÜ: " COS(100)
PRINT "1000'İN KOSİNÜSÜ:" COS(1000)
```

Sonuç:

```
1'İN KOSİNÜSÜ: .540323
100'ÜN KOSİNÜSÜ: .8623189
1000'İN KOSİNÜSÜ: .5623189
```

CSNG KOMUTU:

Kullanım Şekli: *CSNG(değer)*

Sayısal değerlerin formatını değiştirmek için kullanılan komutlardan biridir. Verilen *değer'i* tek açıklıkta reel sayıya çevirir.

Şimdi isterseniz iki sayı için bir örnek yapalım:

```
A#=1350:B#=300000
PRINT A#*B#
PRINT CSNG(A#*B#)
```

Sonuç:

```
405000000
4.05E+08
```

CSRLIN KOMUTU:

Kullanım Şekli: CSRLIN

CSRLIN, bir sistem değişkenidir. Tıpkı DATE$ VE FRE(0) gibi CSRLIN'e de AmigaBasic tarafından bir değer atanır. CSRLIN değişkeni içindeki bu değer kursor'un o an üzerinde bulunduğu satırın numarasıdır ve ya l'e eşit ya da birden büyük olur. CSRLIN, kalem pozisyonunun belirlendiği LOCATE yönergesine karşılıktır.

Yazı satırının ölçülendirilmesi, o anki çıktı penceresinin üstünden kalemin bulunduğu yerin uzaklığıdır. Hesaplama tabanı olarak, pencerenin fontları arasındaki 0 karakterinin genişlik ve yüksekliği esas alınır.

Aşağıdaki örnek; önce kursor'un bulunduğu satır ve sütun numarasını saklıyor, sonra kursor'u ekranın bir yerleşimine göndererek bir mesaj yazdırıyor ve kursor'u tekrar orjinal konumuna gönderiyor:

```
X=CSRLIN 'KURSOR'UN BULUNDUĞU SATIR (DİKEY POZİSYON)
Y=POS(0) 'KURSORUN KOLON NUMARASI (YATAY POZİSYON)
LOCATE 20,1 KURSOR'U 20. SATIR 1. SÜTUNA (EKRANIN ALTINDAN)
PRINT "BURASI 20,1 YERLEŞİMİ (SAYFANIN ALTINDAN)"
LOCATE X,Y KURSOR'U ORJİNAL KONUMUNA GETİR
PRINT "BURASI KURSORUN ORJİNAL KONUMU"
```

CVI
CVL
CVS
CVD KOMUTLARI:

Kullanım Şekli: Değer = *CV\{2-bayt uzun dizi)*
Değer = *CVL(4-bayt uzun dizi)*
Değer = *CVS(4-bayt uzun dizi)*
Değer = *CVD(8-bayt uzun dizi)*

Rasgele erişimli (Random) dosyalardaki farklı uzunluklarda yazısal dizi olarak tanımlanmış değerleri sayısal değerlere çevirmek için kullanılan fonksiyonlardır.

CVI, rasgele erişimli dosyadan 2-bayt yazısal dizi okur ve 16-bitlik kısa integer bir sayısal değere çevirir. CVL, aynı işlemi 4 baytlık dizileri 32-bitlik uzun integer sayıya çevirir. CVS, 4 baytlık uzun yazısal diziyi tek açıklıkta reel sayıya, CVD ise 8 baytlık uzun yazısal diziyi çift açıklıkta reel sayıya çevirir.

Örnek:

```
OPEN Dosya-adı$ FOR INPUT AS 1
RenkSeti = CVL(INPUT$(4,1))
DataSeti = CVL(INPUT$(4,1))
```

Bu aylık da bu kadar. Gelecek aya kadar, hoşçakalın.....

Superbase PROFESSIONAL

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... Superbase'in kalbi diye nitelediğimiz Query'lerin nasıl oluşturulduğunu ve Query penceresinin özelliklerini detaylı olarak incelemiştik. İstenen özelliklere sahip bir Query hazırlandıktan sonra saklanarak, gereken zamanda çağrılıp aynen kullanılır ya da istenen değişiklikler yapılarak çalıştırılır. Query dosyasını kaydetme (save) ve yükleme (load) seçenekleri, Process menünün Query seçeneğinin Edit dışındaki diğer iki kalemidir.

QUERYLOAD:

Hazırlanıp kaydedilen bir Query'yi gerektiğinde kullanmak üzere disketten veya harddisk'ten yüklemek için kullanılır. Seçenek işaretlendiğinde, ekrana disketteki query dosyalarını listeleyen bir dosya diyalog penceresi açılır. İstenen query dosyası buradan seçilerek yüklenir. Bir query dosyası yüklendiğinde. query içinde kullanılan dosyaların tamamı açılır ve editlemede kullandığımız query edit penceresi, yapılan ayarlamaları ile ekrana yerleşir. OK kutusu kliklenerek query çalıştırılır ve sonuçlar ekrana alınabilir. Yüklenen query dosyası üzerinde istenen değişiklikler ve gereken eklemeler yapılabilir.

QUERYSAVE:

Hazırlanan query setini bir dosya olarak kaydetmek için kullanılan seçenektir. Tıpkı Query Load seçeneğinde olduğu gibi, bu seçenekle de disketteki query dosyalanın listeleyen Save Query etiketli bir dosya diyalog penceresi açılır. Yeni hazırlanan query dosyasına yeni isim verilecekse doğrudan isim kutusuna yazılarak o an içinde bulunulan directory içine kaydedilir. Yüklenen bir query dosyası değiştirildikten sonra aynı isimle kaydedilecekse, listeden dosyanın ismi kliklenerek isim kutusuna alındıktan sonra OK düğmesi işaretlenir. Query dosyasına, query setinin yanı sıra query'de belirtilen database dosyalarının aynnülan da saklanır. İşte bu sebeple query dosyası yüklendiğinde, ilişkili tüm dosyalar açılır.

PROCESS REMOVE:

Bu seçenek, o an açık olan dosyadan belli koşula uyan bir kayıt setini ya da tüm kayıtlan silmek için kullanılır. Atılacak kayıtlan seçmek için koşullan belirleyebileceğiniz bir filtre kullanır. Dosyadan sadece bir tek kayıt silineçekse. Record menüdeki Remove seçeneği kullanılır. Yani Process Remove. dosyadan birden fazla kayıt silineceği zaman kullanılmalıdır.

Process menü'den Remove seçildiğinde, "Remove Records Fılter" penceresi açılır. Bu pencere normal filtre diyalog penceresinin aynısıdır ve bu pencerenin tüm bölümlerine sahiptir, aynı şekilde kullanılır. Yani dosyadaki kayıtlardan silinecek olanların seçimi için kullanılacak olan filtreleme koşulu, bu pencerede belirtilir Alan isimlerinin listelendiği panelden filtreleme için kullanılacak olan alan seçilir. kullanılacak işlemci işaretlenir veya yeni bir alan ismi seçilir ya da değer kutusu kullanılarak koşul tamamlanır. Mesela stok dosyasında miktarı O olan ya da aboneler dosyasında aboneliği bitmiş olan kayıtların tamamını silmek isteyebilirsiniz.

İsterseniz Remove seçeneğinin kullanımını adresleri tuttuğumuz bir database dosyası üzerinde anlatalım.

Seçeneğin kullanılabilmesi için herşeyden önce ADRESLER dosyasının açık olması gerektiğini belirtmemize gerek var mı? Evet ... Dosya açıkken Process Remove seçeneğini işaretlediğinizde, filtreleme penceresi ekrana yerleşir, isterseniz önce bir filtre koşulu verelim ve bu koşula uyan kayıtlan silelim.

BELLİ BİR KOŞULA UYAN KAYITLARIN SİLİNMESİ:

Diyelim ki, ADRESLER dosyasında bulunan ŞEHİR bilgisi "ADANA" olan tüm kayıtlan dosyadan atmak istiyoruz. Bunun için filtreleme penceresindeki alan isimleri panelinden ŞEHİR seçilerek ana komut kutusuna kopyalanır. Sonra da işlemcilerin bulunduğu kısımdan text alanları benzerliğinde kullanılan LIKE operatörü seçilir ve Value olarak etiketlenmiş olan değer kutusuna ADANA yazılarak RETURN tuşuna basılır. Tüm bu işlemleri aynen yaptığınızda komut satın aşağıdaki şekilde görüntülenecektir.

ŞEHİR LIKE "ADANA"

Koşulunuzu doğru olarak yazdıktan sonra OK düğmesini kliklediğinizde, Superbase önce filtre koşulunuzun doğru olup olmadığını kontrol eder. Koşul doğruysa kayıtların silineceğini belirten bir uyan mesajı verir ve ikinci kez onaylarsanız, koşula uyan kayıtların hepsini siler. Kayıtlan silmekten vazgeçerseniz, uyan penceresinde OK yerine Cancel kutusunu kliklemelisiniz.

DOSYADAKİ TÜM KAYITLARIN SİLİNMESİ:

Dosyadaki kayıtların tamamını silmek isterseniz, filtreleme penceresinde herhangi bir koşul belirtmemeniz yeterlidir. Koşul belirtme dışında tüm adımlar aynıdır:

. Process menüden Remove seçilir.
. Remove Records Filter görüntülendiğinde OK seçilir.
. Uyan penceresinde OK kliklenir.

Bu kez Superbase dosyadaki tüm kayıtlan siler.

PROCESS IMPORT:

Process menünün dördüncü seçeneği olan IMPORT, disketteki bir ASCII dosyadan verileri okuyarak bir Superbase database dosyası içinde yeni kayıtlar yaratır. Diskette bir hesap tablosunda ya da başka bir programla üretilmiş ASCII datalar içeren dosyalarınız varsa, bunlan Superbase içine verilen database yönetim üstünlükleri ile yükleyebilirsiniz. Aynı şekilde bir Superbase dosyasından aynı menüdeki EXPORT seçeneği ile üretilmiş bir ASCII dosyayı da bir başka Superbase dosyasına IMPORT etmeniz de mümkün.

Import ve Export işlemleri için ASCII dosyadaki data kalemleri bilgi sonunun anlaşılabilmesi için özel karakterler ile ayrılmalıdırlar. Aynı şekilde kayıtlan ayırabilmek için de özel karakterler kullanılır. Superbase içinde bilgileri ayıncı karakter olarak virgül, kayıtlan ayırıcı karakter olarak ise RETURN tanımlıdır. Ayıncı karakterleri değiştirmek için, Set Options seçeneği kullanılır.

Bir Superbase dosyasından bir diğerine doğrudan data Import edilemez. Bunu yapmak isterseniz, yeni bir dosyaya data çıkışı için QUERY fonksiyonunu kullanmalısınız.

Import, ASCII dosyadaki hangi kayıtların Superbase dosyasına kabul edileceğini tespit etmek için bir filtre kullanır. Import'tan önce istediğiniz alan setini açarsanız, her kayıttaki alan seti ile sınırlı datayı import edebilirsiniz.

Superbase'in import ve Export özelliklerini önce teorik olarak inceleyecek, sonra da yine örneklerle yerleştirmeye çalışacağız.

PROCESS İMPORT KULLANIMI:

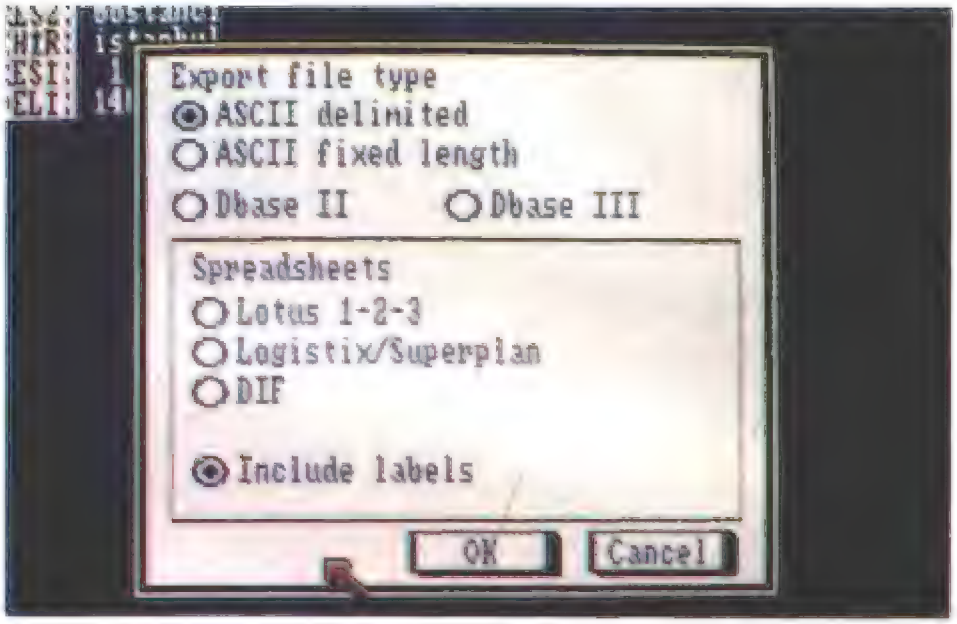
Process menüden import seçildiğinde, Superbase import Filter diyalog penceresini görüntüler. Bu pencere de aynen normal filtreleme pencereleri gibi kullanılır. Pencerede filtre komut satırını oluşturup OK'i kliklediğinizde, import dosyasının adını soran bir başka pencere açılır. Dosya ismi girilip onaylandığında, datalar bu isimle kayıtlı ASCII dosyadan import edilir.

import filtre penceresinin diğer pencerelerden farklı olarak birçok extra önemi vardır:

* import işlemi sadece o anki dosya içine yapılır.
* import edilecek bilgilerin alan tanımlan doğru tiplerde olmalıdır: nümerik datalar nümerik alanlara, tarih bilgileri tarih alanlarına vb.
* Required özelliği verilmiş bir alana bir boşluk saklamak istediğinizde, Superbase bir hata sinyali verecektir. Gerekirse bu özelliği Project Edit ile kaldırabilirsiniz.
* Validation kontrolü import ile yaratılan kayıtlardaki tüm alanlarda yapılabilir. Bu özelliği de Project Edit ile kaldırabilirsiniz.

PROCESS EXPORT:

Process menusunun bu fonksiyonu da bir Superbase dosyasındaki seçilen alan ve kayıtların datalarını disketteki bir dosyaya ASCII olarak kopyalayarak bir dosya yaratır.



ASCII olarak yaratılan bu dosyadaki bilgiler ASCII dosya kullanan diğer programlar tarafından kullanılabileceği gibi, bir başka database dosyası içine import edilebilir. Export işlemi için de Set Options seçeneği ile kendi alanlarınız ve kayıtlarınız için ayırıcı karakter seçimi yapabilir, export alanlarının çevresine ümak işareti koymasını söyleyebilirsiniz. Tırnak işaretleri ile ayırmak, özellikle datalar içerisinde ayırıcı karakterler kullanılıyorsa (örneğin, adresler, tarihler ve sayılar virgül içerebilir) gerekir.

Bir Superbase dosyasından diğerine doğrudan Export işlemi yapılamaz. Bunu yapmak isterseniz, Query fonksiyonunu kullanmalısınız. Export bir tek dosya ile çalışabildiği için, birden fazla dosyadan data export edecekseniz, önce bu dosyalan Query ile yeni bir dosyada birleştirmelisiniz.

Export da hangi kayıtlan Superbase'den ASCII bir dosyaya transfer edeceğini tespit etmek için bir filtre kullanır.

PROCESS EXPORT KULLANIMI:

Process menüden Export seçildiğinde Superbase Export Filter diyalog penceresini görüntüler. Bu filtre penceresinde de filtre oluşturmak normal filtre penceresinde olduğu gibidir. İstenen filtre komut satırında oluşturulduktan sonra OK düğmesi kliklendiğinde, Superbase Export File Name diyalog penceresini görüntüleyerek dataların export edileceği ASCII dosyanın ismini sorar. Burada verilen dosya isminin sonuna ".exp" uzantısı eklenerek diskete kaydedilir.

Superbase, bu işlemden sonra dosyadaki kayıtlardan filtreye uyan kayıtlan bularak ASCII dosyaya aktarma işlemlerine başlar.

BİRAZ DA PRATİK YAPALIM!

Şimdi isterseniz örnek bir ADRESLER dosyamız olduğunu varsayacak ve bu dosyadan bazı bilgiler export edeceğimiz yeni bir dosya yaratıp import ve Export işlemlerini bu dosya üzerinde gerçekleştireceğiz. Bu işlemleri sırayla yapalım.

Varolan ADRESLER dosyamızdaki kayıt alanlarının dökümü ve uzunluklarının aşağıdaki şekilde olduğunu varsayıyoruz:

NO	10
ADI	15
SOYADI	15
CİNSİYETİ	10
ADRESİ	30
ADRES2	30
ŞEHİR	20
TELEFON	10
KOD	10

Dosyanın index alanları: NO. SOYADI ve ŞEHİR.

İşte içinden data okuyarak ASCII dosyaya kaydedeceğimiz database dosyasının alanları ve uzunlukları bunlar. Bu dosyadan istediğimiz alanları, istersek koşul da koyarak ASCII olarak bir dosyaya kaydedeceğiz. Sonra da uygun alan tanımlamaları ile hazırlayacağımız yeni bir Superbase dosyası içine bu dataları import edeceğiz.

YENİ DOSYA YARATMAK:

Yeni yaratacağımız dosyanın adı, YENİ-ADRESLER. Project menüden New File seçeneği ile dosya adı girilerek dosya tanımla-

malarını yapmaya başlayın. Dosya tanımlama penceresinde, alan isimleri ve uzunluklarını aşağıdaki şekilde tanımlayın:

ALAN İSMİ	UZUNLUK
ADI	20
SOYADI	20
ADRESİ	30
ADRES2	30
ŞEHİR	20
KOD	10

Export edilen data alanının yeni dosya içinde gireceği alan ile özellikleri ve uzunluğu açısından uyumlu olması gerektiğini unutmayın. Aksi takdirde data tipi uyumsuzluğu hatası ile karşılaşabilirsiniz. Alan uzunluklarında ise yeni dosyada alanın daha uzun olması tercih edilmelidir, zira datalar transfer edildiği alandan daha uzunsa, bir hata mesajı ile uyarılırsınız ve devam komutu verirseniz bilgi alan uzunluğuna uygun olarak kesilir.

Alanların tamamını text olarak tanımlayın ye SOYADI alanı ile ŞEHİR alanını index alanları olarak seçin. Gereken tüm tanımlamaları yapıp kaydettiğimizde, datalan içine Import edeceğimiz dosya da hazır olacak.

ADRESLER DOSYASINDAN EXPORT İŞLEMİ:

Export işleminin yapılacağı ADRESLER dosyası, Project menüden Öpen File seçeneği ile açılır. Dosyadan Export edilecek bilgi alanlan Project Öpen Fields seçeneği ile açık bırakılın

ADI
SOYADI
ADRESİ
ADRES2
ŞEHİR
KOD

Dikkat ederseniz, burada açık bıraktığımız alanlar hazırladığımız yeni dosyanın alanları. Bu arada alan isimlerinin aynı olması gerekmediğini hatırlatalım.

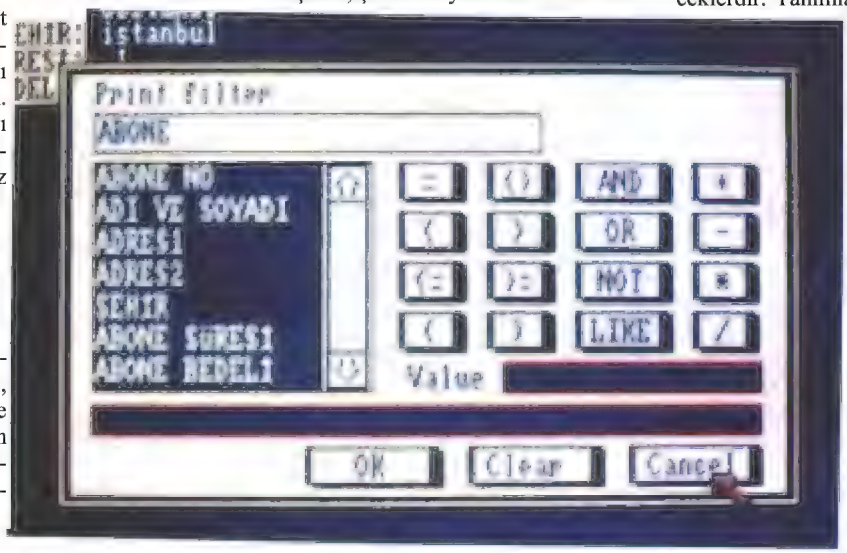
Arak Process menüden Export seceneğiyle çıkan Export filtresinde istediğiniz koşulu girebilirsiniz. Filtre penceresinde herhangi bir koşul belirtmezseniz, tüm kayıtlar export işlemine dahil olacaktır.

Diyelim ki SOYADI. Adan G'ye kadar olan harflerle başlayan kayıtlan filtreleyerek export etmek istiyoruz. Bu koşulu belirtmek için, önce alan isimleri panelinden SOYADI kliklenerek ana komut sanrına aktarılır, sonra LDCE işlemcisi seçilir ve değer kutusuna "[A-G]*" yazılır. Siz yazarken tırak işaretlerini koymuyorsunuz tabu. Tüm işlemleri doğru olarak yaptıysanız, komut satırında:

SOYADI LIKE "[A-G]*"

koşulu okunur. Bu filtrenin anlamı, Soyadı A, B, C, D, E, F ve G harfleri ile başlayan tüm kayıtların export edileceğidir. Filtre penceresini OK'lerseniz, export data tipini belirleyebileceğiniz Export Fde Type penceresi açılır. Bu pencerede, export işleminden sonra yaratılacak ASCTJ dosya datalarının hangi program tarafından okunacağını belirtebilirsiniz. Şu anda burada yaratacağımız dosya yine bir Superbase dosyasına aktaracağına göre, herhangi bir değişiklik yapmanız gerekmiyor. OK düğmesini seçerek pencereyi onaylarsanız, ekrana sizden dosya için isim isteyen bir başka pencere açılır. Pencerede dosya isimlerinin listelendiği panelin alandaki isim kutusuna dosyaya vermek istediğiniz ismi yazarak RETURN'e basın ve export işlemini başlatın. Biz dosyaya "Geçiş" ismini verdik. İsim verme işlemi de tamamlanınca, Superbase dataları verilen isimli ASCH dosyaya kopyalamaya başlar.

Dataların ASCII dosyaya nasıl kopyalandığını görmek isterseniz, System menüden List kalemini seçerek, çıkan dosya isimleri listesin



den Geçiş dosyasını (ya da başka isim verdiyseniz, o dosyayı) seçmelisiniz. Bu işlemi yaptığınızda, kayıt bilgileri verdiğiniz alan sıralamasına uygun olarak virgülle ayrılmış halde ve her kayıt bir satır olmak üzere listelenecektir. Soyadı alanı datalarının A-G sınırında olduğunu göreceksiniz.

ASCII DOSYA DATALARINI YENİ DOSYAMIZA IMPORT EDELİM:

Evet.. Import işlemi için gereken ASCII dosyamız hazır. Import işlemini başlatabilmek için önce, dataları yerleştireceğimiz yeni Superbase dosyamız olan YENI-ADRESLER dosyamızı açacağız. Project Öpen File ile dosya seçimini yaparak açtıktan sonra da Process Import'u seçeceğiz.

Import işlemini yapılmadan önce, gereken kayıt alanlarının ASCII dosyadaki sırasına uygun olarak açık olmasına dikkat etmelisiniz. Alan uyumluluğu sağlanmazsa, datalar normal sırasında geçirileceğinden anlamsız sıralamalar ortaya çıkabilir.

Gereken tüm ayarlamalar yapıldıktan sonra, Process menüden Import seçildiğinde, Export'ta olduğu gibi dosya tipinin belirleneceği pencereden sonra, yine koşul belirtebileceğiniz Import filtresi açılır ve koşul tanımlamanızı bekler. Herhangi bir koşul belirtmezseniz, ASCII dosyadaki tüm bilgiler YENİ-ADRESLER dosyasındaki kayıtlara aktarılır. Filtre penceresinde koşul verilirse, Import işlemi sadece bu koşula uyan kayıtlar için yapılır. Diyelim ki, SOYADI bu kez A-D sınırındaki kayıtları yeni dosyaya transfer edeceğiz. Koşulumuzu komut satırında oluşturalım:

SOYADI LIKE "[A-D]*"

Böylece; SOYADI alanı bilgisi A, B, C ve D harfleri ile başlayan kayıtlar yeni dosyaya import edecektir.

Yeni dosyada tanımlanan alanların tipi ve uzunluğu ile uyumsuzluk yoksa import işlemi sorunsuz olarak gerçekleşecek ve bilgiler yeni dosyada ait oldukları alanlar karşısına yerleşeceklerdir. Tanımlamalarda uyumsuzluk nedeni ile hata mesajları alabilirsiniz. Bu nedenle alan tiplerinin hepsini text olarak tanımladık. Yeni dosyada alan uzunlukları bilgi uzunluklarından daha kısa ise, yine bir hata mesajı ile uyarılırsınız, ancak kesmeyip OK de devam komutu verirseniz datanın alana sığan kısmı yazılır, kalanı atılır. Bu tür hata mesajları aldığınızda, Project Edit bölümünden dosyanın kayıt alanlarını düzeltmeli ve import işlemini yeniden yapmalısınız.

PROCESS PRINT:

Bu seçenek, o an içinde bulunduğunuz dosyadan çabuk ve kolay bir biçimde printer çıkışı almak için kullanılır. Fonksiyon, dosyanın açık alanlarındaki bilgileri Table Vıew formatında basar ve standart filtre kullanır.

PROCESS PRİNT KULLANIMI:

Process menüden Print opsiyonu seçildiğinde, Superbase Print Filler penceresini görüntüler. Bu filtre penceresi de normal filtre penceresi gibi kullanılır. Filtre koşulu, komut satırında oluşturulup OK kutusu kliklendiğinde, kayıüar filtreye uygun olarak printer'dan alınabilir. Çıkışta, alan isimleri her sayfada kolon başlıkları olarak verilir ve bir satır boşluktan sonra bdgiler altında listelenir.

import yaparak oluşturduğumuz YENİ-ADRESLER dosyasını bu seçeneği kullanarak printer çıkışını alın. Söylenecek fazla birşey olmadığını göreceksiniz.

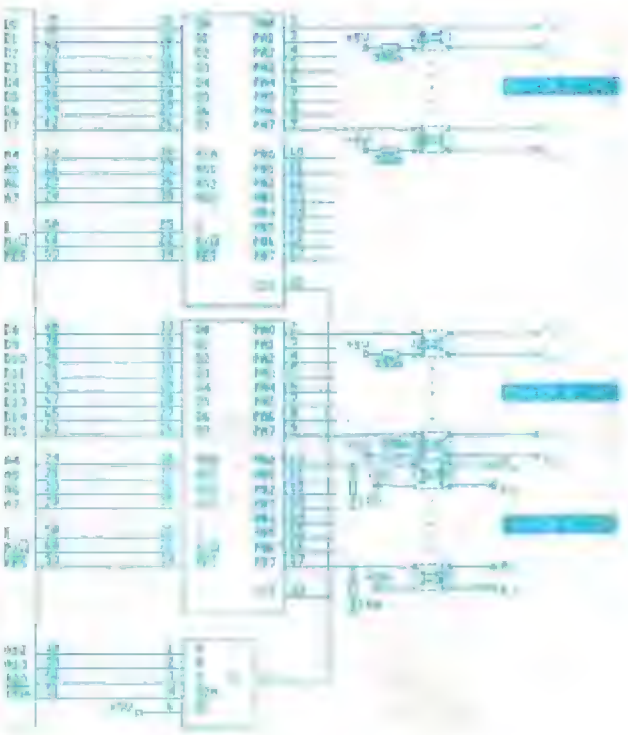
Bu aylık Superbase dersimiz bu kadar. Gelecek sayıda Process menüdeki yine çok yararlı bir fonksiyon olan Mail Merge seçeneğini inceleyeceğiz. Hoşçakalın...

LÜTFİ BİRSES

Merhaba.... Bu aydan itibaren teoriden biraz uzaklaşarak sizlere bazı devre şemaları vererek pratik yapmanızı sağlamaya çalışacağız. Bu ay köşemizde inceleyeceğimiz kart OPTO-KOPPLER. Yardımı için Cem Gencer'e teşekkür ediyoruz.

OPTO-KOPPLER KARTI

Bu devre, en çok Amiga'sını genişletmeyi amaçlayanların işine yarayacak. Amiga'nızla deneyler yaparken, yanlış bir bağlantı yaptığınızı düşünün; Amiga'nızdan güzel kokular gelecek ve size veda edecektir. Eh, zannederim bu kadar para verdiğiniz bilgisayarın bozulması da, tamir fiyatları oldukça yüksek olduğundan sizi biraz üzecektir. Açıklamasını yaptığım ve yayınladığım bu devre yardımıyla, üzülmeden Amiga'ya istediğiniz donanım eklemelerini Expansion portundan yapabilirsiniz. Bunlar çalışmadığında ya da hatalı olarak çalıştıklarında Amiga'nıza birşey olmayacaktır.

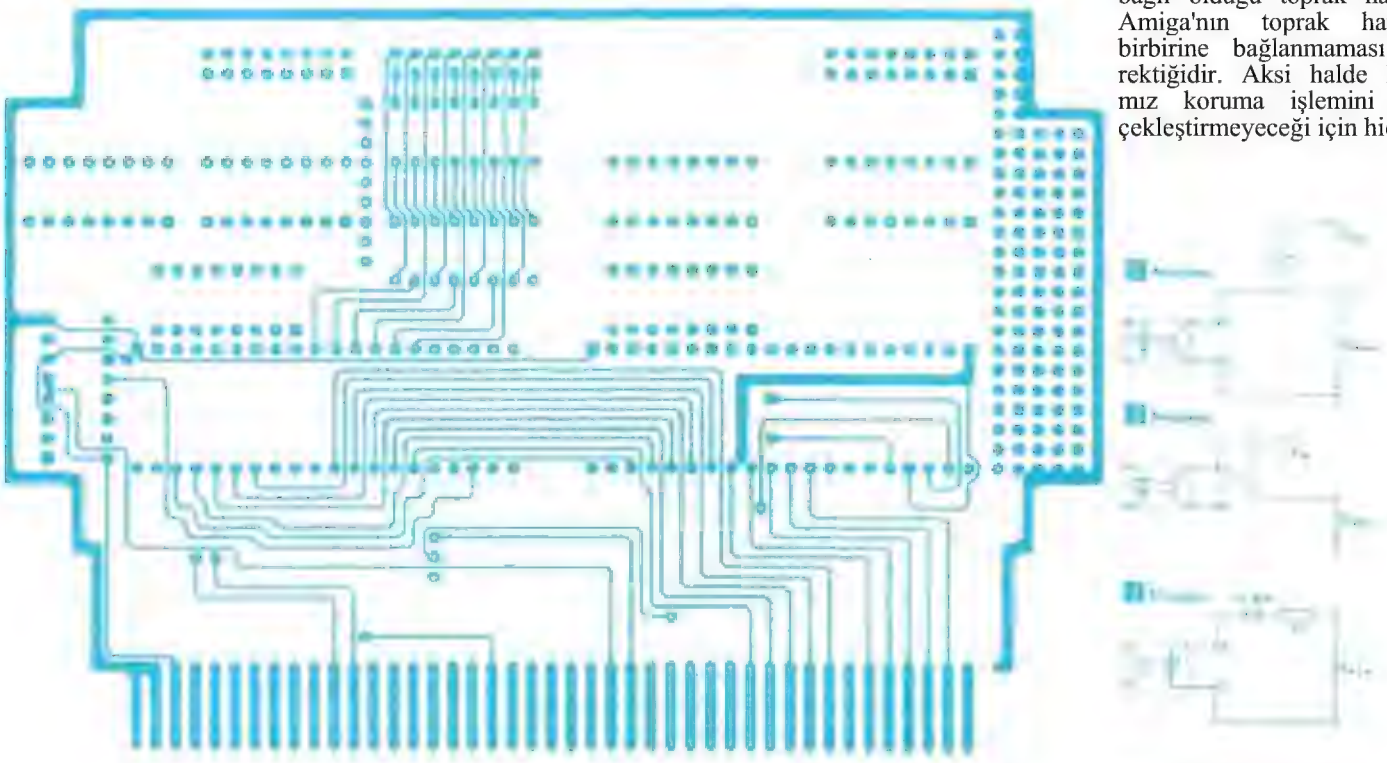


Bu devrenin esas amacını zannederim anlamışsınızdır: Amiga'nın Expansion port'unu yalıtmak ve bu sayede korumak.

Aşağıda anlatılan Opto-koppler kartı sayesinde, artık istediğiniz dış devreye kumanda edebilir ya da başka devrelere bilgi aktarabilirsiniz. Devrenin 16 çıkış ve 8 giriş hattı mevcuttur. Bunları kullanarak Amiga'nızı yüksek ve güçlü akımlardan kolaylıkla koruyabilirsiniz. Devrenin kullanım yerlerinden bir diğeri de, evinizdeki değişik elektronik cihazları açıp kapamak ya da hazırladığınız robot kollara kumanda etmek olabilir. Yapabileceğiniz işler sadece sizin hayal gücünüz ve yeteneğinizi kullanım gücünüzle sınırlanmış durumda. Kart üzerindeki boş delikli yere dilerseniz ufak bir devre monte edebilirsiniz. Fakat isterseniz, kartımızın kullandığınız devreyle uyum sağlaması amacıyla kullanabileceğiniz elemanları buraya monte edebilirsiniz.

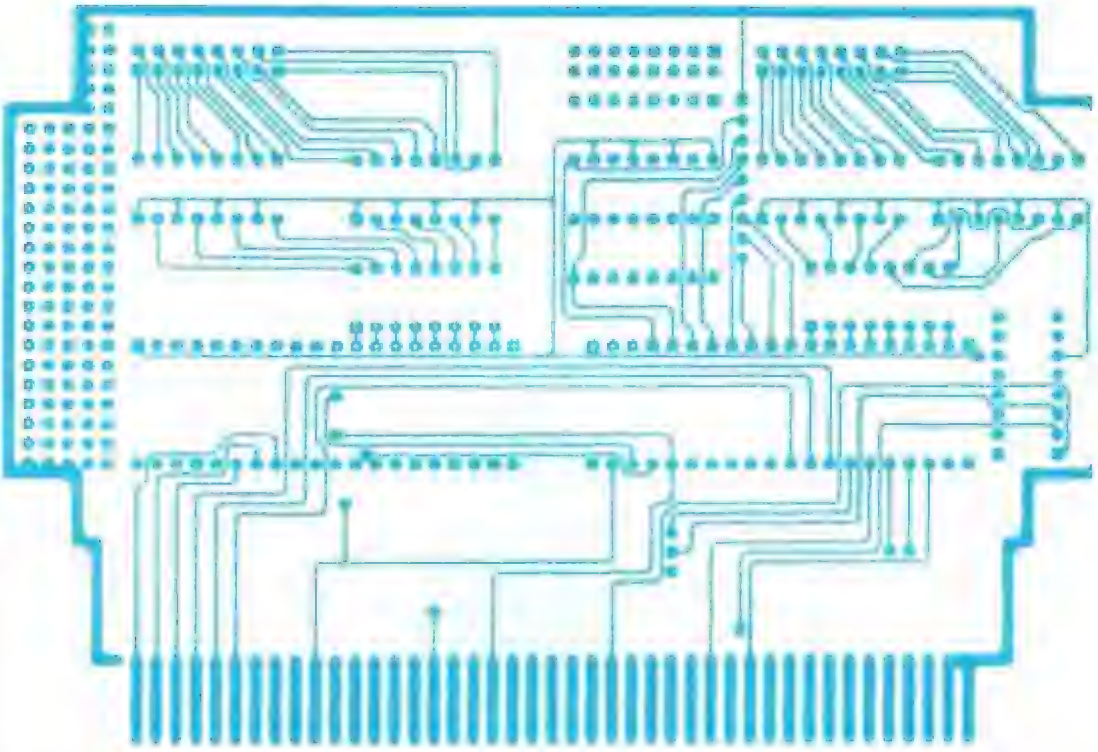
Kullanılan opto kuplaj elemanları. Sharp firmasının çıkarttığı PC-847'ler. Bunlar içinde 4 opto-koppler birden bulunuyor ama bulunamadığı takdirde, plaket biraz değiştirilerek farklı opto-koppler'lar da kullanmak mümkün. Siz devreyi bozmak istemiyorsanız, yine Sharp'in çıkarttığı PC-817 (tek opto-koppler) ya da PC-827 (iki opto-koppler)'leri kullanabilirsiniz. Bunların bacak bağlantıları, PC-847 ile uyumlu olduğundan bunun için ayrılmış sokete doğrudan yan yana takılabilirler.

Giriş hatlarındaki opto-koppler'lerin C bacakları doğrudan Amiga'nın +5V bacağına bağlıdır. E bacakları ise, 6522'nin girişlerine gider. 6522'ye giren uçlar ayrıca birer 1 Kohm'luk dirençle toprağa bağlıdır. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli konu, dirençlerin bağlı olduğu toprak hattıyla Amiga'nın toprak hattının birbirine bağlanmaması gerektiğidir. Aksi halde kartımız koruma işlemini gerçekleştirmeyeceği için hiç-



bir anlamı olmaz.

Çıkış hattında kullanılan opto-koppler'ların bağlantılan biraz daha değişik. 6522'nin İA ve 2A isimli çıkış bacakları, opto-koppler'ların LED'inin katot bacaklarına giderler. LED'lerin anot bacakları ise 330-560 ohm'luk bir direnç üzerinden Amiga'nın +5V bacağına bağlıdır. 6522'nin çıkış voltajı, lojik '0' olduğu zaman LED yanar ve opto-koppler aktif hale geçerek akımın geçmesini sağlar. Çıkış lojik ' 1' olduğunda, LED'in her iki bacağında da aynı akım olacağından LED sönük kalır ve akımın geçişi engellenir.



Deneyimli elektronikçilerin devreyi hazırlamaları pek zor olmasa gerek. İlk önce tüm entegrelerin soketleriyle expansion port'una bağlantı sağlayan soketler takılarak lehimlenmelidir. Dizi dirençleri de sokete yerleştirmenizde fayda var. Karttaki tüm lehim noktalarını ve yollan tekrar kontrol edin. Kartınızı entegreler monte edilmeden expansion port'a takıp bilgisayarınızı açın. Eğer el resmi karşınıza çıkmazsa hemen bilgisayarı kapatıp kartı tekrar kontrol edin.

Şimdiye kadar hiçbir hata olmadıysa, entegreleri doğru olacak şekilde soketlerine dikkatlice yerleştirin. Entegreleri takarken bacakların eğrilip kırılmamasına dikkat edin.

Opto-koppler girişlerini test etmek biraz daha farklı. Bunun için 9 Voltluk harici bir akım kaynağına ve 400 ohm'lık bir dirence ihtiyacınız var. Akım kaynağı olarak normal bir walkmen adaptörü kullanabilirsiniz. Test gayet basit; verdiğimiz programı çalıştırıp burada çıkan mesajları takip etmeniz yeterli. BASIC'te yazılmış olan programdan karta nasıl kumanda edebileceğinizi de görebilirsiniz.

Merak edenler için kısa bir örnek vermek istiyorum:

1, 8 ve 14 numaralı çıkışları ve 5 ile 11 numaralı girişleri kapamak istiyoruz. Bunun için Basic'te aşağıdaki satırları yazın. REM satırında altı çizili olan sayılarla giriş ve çıkış numaralan tanımlanıyor. Toplama ve çıkarma işlemi de giriş ya da çıkışı tanımlamakta kullanılıyor.

```
adres=10498048&
kapa=PEEKW (adres+16)
kapa=kapa-2^1 -2^8-2^14+2^5+2^11
POKEW adres+16,kapa
```

Program başlangıcında, porttaki değer okunur ve ikinci satırdaki tanımlamaya göre değiştirilir. POKEW komutu kullanılarak da, bu elde edilen değer elektronik sinyallerle 6522'nin bilgi registerine aktarılır.

8 girişteki sinyal düzeyini de öğrenmek gayet basit. Aşağıdaki örnekte, 5 numaralı girişte voltaj olup olmadığı kontrol edilir.

```
adres=10498048&
gir = (PEEKW (adres) AND 65280&)/256
      gir5=gir OR 2^5
      IF gir=gir5 THEN PRINT "Akım var."
      ELSE PRINT "Akım yok."
ENDIF
```

Bu sayede, Port 2B okunur. AND mantık işlemiyle düşük değerli 8 bit iptal edilir. Elde edilen değer 0 (akım yok) ve 255 (tüm girişlerde akım var) arası bir değer olacaktır. Üçüncü satırdaki OR işlemi de 5. girişi algılamak içindir.

Opto-koppler kartının en iyi kullanılabileceği yerler, 30 Volt-"tan düşük akım kullanan devrelerdir.

```
REM Opto-koppler kartının test edilmesi içindir
adres=10498048&
REM Port A entegresini çıkış işlemleri için seçmek
POKEW adres+32,0
REM Port B entegresini giriş işlemleri için seçmek
POKEW adres+48,655535&
REM Çıkışları kapamak (çok yüksek direnç)
POKEW adres+16,655535&
REM Çıkışların kontrolü
REM Direnç ölçebilen bir multimetre lazım
FOR y=0 TO 15
      CLS
      PRINT "Multimetreyi ";y;"opto-koppler'ın E ve
      PRINT "C bacaklarına bağlayınız."
      PRINT y;"numaralı çıkış çok yüksek direnç göstermelidir."
      INPUT "Şimdi lütfen <RETURN> tuşuna basınız.", dd
      POKEW adres+16,655535&-2^y
      PRINT y;"numaralı çıkış şimdi alçak direnç göstermelidir."
      INPUT "Şimdi lütfen <RETURN> tuşuna basınız.", dd
NEXT y
REM Girişlerin kontrolü
REM Burada da bir akım kaynağı ve bir dirence (400 ohm)
REM ihtiyacınız vardır.
FOR y=0 TO 7
      CLS
      PRINT "Akım kaynağını direnç üzerinden K";y;" ve"
      PRINT "A";y;" girişlerine bağlayınız."
      INPUT "Şimdi lütfen <RETURN> tuşuna basınız.", dd
      a=PEEKW (adres) AND Ö5535&-255) / 256
            IF a=2^y THEN
                  PRINT y;" numaralı girişte gerilim var."
            ELSE
                  PRINT y;" numaralı girişte gerilim yok."
            ENDIF
      INPUT "Şimdi lütfen <RETURN> tuşuna basınız.",dd
NEXT y
END
Hoşçakalın .....
```

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉

Sayın AMİGA DÜNYASI,

Adım Baran Yıldırım. 12 yaşındayım ve yaklaşık üç aydır Amiga kullanıyorum Aşağıda belirtilen sorularıma yanıt verirseniz çok mutlu olacağım.

1- 2MB Int er nal RAM nedir⁰

2- Receiver ne demektir⁰

3- Loom ve Strider oyunlarını açıklar mısınız?

BARAN YILDIRIM
Çankaya/Ankara

☞Sayın Yıldırım,

Amiga'nın RAM belleğini 512K'dan 1MB'a veya daha fazlasına arttırmak için ek bellek kartları kullanılıyor. Amiga 500'dc bilgisayanın altındaki genişletme yuvasına takılan bu kartların büyük bir kısmı 512K'lık kartlar. Son zamanlarda bazı firmaların ürettiği özel kartlarla Amiga 500'e istenen miktarlarda RAM ilavesi yapılabiliyor. Bu tür kartların özelliği, üzerlerine maksimum RAM kapasitesi (en fazla 8MB) kadar RAM cipi konabilmesi. 2MB'hk (aslında 1.8MB) kartlar Amiga'nın Gary adlı cipine bir soket bağlantısı gerektiriyorlar. Daha büyük miktarda RAM ilavesi için Amiga'nın BUS portu kullanılıyor.

Bunun yanında A590 hard disk ünitesinin içine de maksimum 2MB RAM cipi eklenebiliyor ve yine bilgisayarın sol tarafındaki BUS portundan takılan hard disk'le aynı zamanda RAM bellek arttırılmış oluyor.

Receiver cihazı televizyon yayınlarını bilgisayarınızın monitöründen izleyebilmenize olanak tanıyan bir alet. UHF veya VHF frekansında gelen televizyon yayınları, receiver'a bağlı bir antenle alındıktan sonra cihazın içindeki tüner birimi sayesinde monitör için uygun video sinyaline dönüştürülüyor. Kanal arama gibi işlemler receiver üzerindeki özel düğmelerle yapılıyor. Bunun yanısıra eğer bir video cihazınız varsa içindeki tüner sayesinde video'yu da aynı amaçla kullanabilirsiniz. Sonuç olarak elde edilen görüntü kalitesi oldukça yüksek.

Oyunlarla ilgili olarak tanıtım bölümünü takip etmenizi öneririz. Her ay daha fazla oyunu tanıtmaya çalışıyoruz.

✉

Sayın AMİGA DÜNYASI,

AmigaBASIC'te programlarında kullandığım değişkenlerin değerlerini diskete nasıl kaydedebilirim?

Beşinci sayıda disket vermediğinizi gördüm ve üzüldüm. Biliyorum disket sizlere büyük miktarlarda külfet yüklüyor ama ben ve benim gibi birkaç Amiga'cı arkadaşım sizlerin hazırlayacağı özel disketleri parasıvla almasa hazırız.

TOLGAŞAHİN
Gaziosmanpaşa! Ankara

☞Sayın Şahin,

Aşağıdaki kısa programla A,B,A$,B$ değişkenlerini diskete kaydedip tekrar yükleyebilirsiniz.

```
yazma:
REM *DOSYA ADI SORULDUĞUN-
DA DF0:DOSYA-ADI
REM *SEKLINDE YAZIN.
INPUT "DOSYAADI GIRIN":DAS
ÖPEN DA$ FOR OUTPUT AS 1
INPUT" ISIM":a$
INPUT SOYAD ";b$
INPUT" YAŞ";a
INPUT "DOĞUM TARIHI";b
PRINT#l,a$
PRINT#l,b$
PRINT#l,a
PRINT#l,b
 CLOSE1

 okuma:
 INPUT "DOSYA ADI GIRIN";DA$
 ÖPEN DA$ FOR INPUT AS 1
 INPUT#l,a$
 INPUT#l,b$
 INPUT#l,a
 INPUT#l,b
 CLOSE1
 PRINTa$,b$.a,b
```

Disket hazırlamanın zorluğunu yalnızca mali açıdan değerlendirmemelisiniz. Kaliteli bir disketin içeriğinin oluşturulması için oldukça uzun bir araştırma ve program hazırlama sürecine ihtiyaç duyuluyor. Buna ek olarak binlerce disketin kopyalanmasının ve dergiye ilave edilmesinin yorucu bir uğraş olduğunu tahmin edersiniz. Bütün bunlara rağmen koşullarımız uygun olduğu sürece disket hediye etmeyi her zaman düşünüyoruz. Ayrıca satılacak bir disket için maalesef ne böyle bir iş için kadro oluşturmamız ne de böyle bir hizmetten ticari kazanç beklememiz mümkün değil.

✉

Sayın Editör,

Amiga'mı aldıktan sonra ilk merak ettiğim konu Amiga Dos oldu. Amiga Dosu çözmek için kimbilir kaç gün uğraştım fakat AMİGA DÜNYASI dergisi çıkınca Amiga Dost yazısını takip etmeye başladım ve ne kadar kolay olduğunu anladım. İlk sayıdaki konular bana kolay daha doğrusu anlaşılması kolay geldi. Fakat beni uğraştıran bir konu var. 3. sayıda mavi ve pembe kutular içinde gösterilen Workbench I.3:libs ve Workbench I.3:devs ve Workbench 1.3:1 tabloları bilgisayarda var gözüküyor. Fakat bu dosyaları çağıramıyorum. Ya bana "had Args"yada "can't öpen" diyor. Bu bölümleri nasıl çağırıp kullanacağımı bana açıklar mısınız?

FERHAT DİNDAŞ
Kocaeli

☞Sayın Dindaş,

En başta, bahsettiğiniz dosyaların sadece usta programcıların kullanabileceklerini belirtelim. Bu dosyalar C ya da assembly dilinde yazılmış programlar içinden çağırılırlar. Ancak BASIC kullanımı için bu dosyaların basitleştirilmiş versiyonları BASIC disketinde FD dosyaları halinde yeralmaktadır. Örneğin

LIBRARY "graphics.library" komutu bu dosyalar içinden graphics.bmap adlı bir dosyayı yükler. Bu dosyalar kullanmaktaki amaç BASIC'te mevcut olmayan ve ROM tarafından desteklenen özelliklerden yararlanmaktır. Tabii bu işlemler de biraz programcılık bilgisi gerektirmekte.

AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SINAN POLAT

Merhaba. Yeni bir örnek programla yazı dizimize devam ediyoruz. Yine her zamanki gibi örneğimizi yazıp, her satın tek tek size anlatacağım.

Bu sayımızdaki örnek programda amacımız; Belli bir hafıza bölgesinde bir veya birkaç byte'ı aramak olacaktır.

Diyelimki arama yapacağımız hafıza bölgesi buffer'dan bufferend'e kadar olan 10 byte uzunluğundaki hafıza bölgesi ve aramamız gereken değer ise 5 değeri olsun. Amacımız buffer ile başlayan bu bölgede 5 değeri taşıyan byte'ın hafıza adresini bulmak olacaktır.

Yine size aynı işi yapan bir kaç örnek program sunacağım ve sizde aynı işi değişik şekillerde nasıl yapıldığını göreceksiniz.

ÖRNEK PROGRAM 3a:

```
1  START:     LEA     bufferA0
2             LEA     bufferend,A 1
3 Ll:         CMP.B   #5,(A0)
4             BEQ     L2
5             ADD.L   #1,A0
6             CMP.L   Al A0
7             BNE     Ll
8 L2:         RTS
9 Buffer:     dc.b0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0.0,0,5,0,0,0,0,0
lOBufferEnd:
```

Şimdi ilk örneğimizin açıklamasına geçelim. Rutinin her satırını tek tek açıklıyorum.

SATIR-1:

START: LEA bufferA0

Programın başlangıcını aratma yapılacak hafıza bölgesinin başlangıcını temsil eden değer olan buffer değerini A0 adres registerine atamak ile yapıyoruz.

SATIR-2:

LEA bufferendAl

ikinci satırda aynen birincisi gibi ama bu sefer arama bölgesinin sonunu belirten bufferend değerini Al adres registerine gönderiyoruz. Böylece üzerinde çalıştığımız hafıza bölgesinin başlangıç ve bitiş değerlerini adres registerleri üzerinden kullanabiliriz.

SATIR-3:

Ll: CMP.B #5,(A0)

işte arama yaptığımız ilk satır burası. Şu anda AO registerinde buffer değeri yani hafıza bölgemizin ilk byte'ı bulunmaktadır. Ve biz CMP komutu ile AO adres registerinin gösterdiği hafıza adresinde 5 sayısı varmı ona bakıyoruz. Örneğimizde bu hafıza adresinde 5 değeri olmadığına göre bu satır olumsuz sona erecektir. Ve durum system flaglarına iletilecektir.

SATIR-4:

BEQ L2

Branch komutlarından BEQ kullanıp bir satır önceki işlemin sonucunun 0 (yani cmp.b #5,(a0) satırının sonucunda eşitsizlik) olup olmadığına bakıyoruz. Yine örnek üzerinden yola çıkarsak bu işlemin sonucunun 0 olmadığını (5 eşit değü 0) görürüz.

Öyleyse beq komutu L2 Label'ına atlama yapmayacak demektir. Diğer bir deyişle beq komutu system durum flagları üzerinde araştırmasını yapıp sonucu özelliği üzerinde değerlendirip bir alt satırdan işleyişe devam etmesi gerektiğine karar veriyor.

SATIR-5:

ADD.L #1A0

Önceki iki satırda arama bölgesindeki ilk byte'ın kontrollerini yapmış oluyoruz ve aramamız gereken değer olan 5 değerinin bu byte'a eşit olmadığını görüyoruz. Şimdi yapmamız gereken şey ise arama yapılacak bölgedeki bir sonraki byte'ı aranacak sayı ile (5) karşılaştırma yapmamız gerekiyor.

Bu iş için de Buffer-»-1 değerini ulaşmak için bu satın kullanıyoruz, add.l #l,d0 ile A0 adres registerindeki hafıza adresinin değerini bir artınyoruz ve böylece a0 bu satırdan itibaren buffer+1 değerine sahip olacaktır.

SATIR-6:

CMP.L A0,A1

Bir önceki satırda A0'ın içeriğini bir değer arttırmıştık. Ve şu anda değeri buffer+1 olmaktadır. Aynı şekilde programa başlarken A1 registerine de bufferend değerini yani arama bölgesinin en son yerini belirlemek için kullanmıştık. Şimdi bu satırda A0 ile A1 registerlerini karşılaştırmasını yapıyoruz. Amacımız ise A0 registerinin bufferend yani arama bölgesinin sonunu geçip geçmediğini kontrol etmek oluyor. Açıklamaya bir alt satırdan devam ediyoruz.

SATIR-7

BNE L1

Bu komut bir Ust satırdaki komut ile bağlanulı olarak çalışıyor. Saür-6; A0 ve A1 adres registerlerindeki değerler eşit olup olmadığını kontrol ederek durumu system flaglarına yazıyor. Ve Satır-7'de durumu system flaglarından okuyup sonucu değerlendiriyor.

Rutinde bu satır aynı zamanda rutin döngüsünün son satınnı temsil etmektedir. Ve son işlemin sonucu (A0 ile A1'in karşılaştırmalarının sonucu) eşit (0) oluncaya kadar L1 olarak isimlendirilmiş label'a (SATTR-3)'e geri dönüyor.

Buraya kadar oluşturduğumuz satır-3'den satır-7'ye kadar olan döngü sonucunda arama bölgesinin sadece bir byte'ını kontrol etmiş olduk. Döngünün son satın ile arama bölgesinin sonuna ulaşmadığımızı görünce counter olarak kullandığımız A0 registeri yardımı ile arama hafıza bölgesinin bir sonraki satınnı kontrol ediyoruz.

Bu işlem bufferend-buffer kadar (bu bölgenin 20 byte olduğunu düşünürsek 20 defa tekrar ediliyor.) sürecektir.

SATIR-8:

L2: RTS

işlemci bu satıra iki türlü gelebilir.

Birincisi satır-6 ve satır-7'deki arama yapılan hafıza bölgesinin sonunun gelip gelmediğini kontrol eden cmp ve bne komutlarının etkisi ile döngüden kurtulabilir.

ikinci olarak aratılan sayıyı (5) bulduğunda (satır-3 ve saür-4'den) saur-4'deki beq 12 komutu ile döngüden çıkabilir.

Tabii bizim verdiğimiz örneği göz önüne alarak sonucu değerlendirdiğimizde aratılan hafıza bölgesinin 15'inci byte'ındaki 5 değeri olduğunda bilgisayar bu satıra satır-4'den inebilir. Yani arama işlemi sonucunda aranan sayı bulunmuş olacaktır.

SATIR-9:

Buffer dc.b 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,0, 0.0.0.0

Bilindiği gibi bu satır ömeğimizdeki arama bölgesinin kendisini oluşturmaktadır. BUFFER olarak adlandırdığımız bu hafıza bölgesinin uzunluğu 20 byte'dan oluşmaktadır. Daha öncede anlattığım gibi dc.b ifadesi bu bölgeyi oluşturan verilerin birer byte olarak dizildikleri anlamına geliyor.

SATIR-10:

Bufferend:

Bu satırda yapmak istediğimiz olay, bir önceki satır ile doğrudan ilgilidir. Yani bu satırda bulunan \ e tek bir bufferend: isimli label; 20 byte olarak tanımladığımız buffer isimli hafıza bölgesinin sonunu belirlemek için kullanılmaktadır.

Programımızın genel amacı 5 değerli byte'ın hafıza adresini bulmaktı. Bu da buffer+15 adresi olmaktadır.

Kısa rutinimizin asıl kısmında, buffer bölgesinden tek tek byte'lan alıp 5 değeri ile karşılaştırdık. Arama bölgemizin sonunu belirlemek için şu yolu kullandık.

Rutinin başında bufferend label'ını A1 adres registerine gönderdik. Sonra ana döngünün sonunda her defasında bufferend'e ulaşıp ulaşmadığımız kontrol ettik. Şimdi örneğimizin bir başka şeklini göreceksiniz.

ÖRNEK PROGRAM 3b:

```
 1 START:    LEA     buffer,A0
 2           MOVE.L#20,D0
 3 L1:       CMP.B   #5,(A0)
 4           BEQ     L2
 5           SUB.L   #1,D0
 6           CMPL    #0,D0
 7           BNE     L1
 8 L2:       RTS
 9 Buffer    dc.b 0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0
```

Evet. Rutinin bu hali ile ilk haline şöyle bir göz gezdirin, ilk haline göre bu hali biraz kısıtlamalı oldu. Neden mi? Şöyle;

Eskisinde arama işlemi yaptığımız ve ayırdığımız hafıza bölgesinin başını ve sonunu label'lar ile belirlemiştik. Şimdi ise bölgenin başına bir label (buffer) ve sonuna ise hiç bir şey koymadık. Peki durum böyle olunca ve diyelimki hafıza bölgesinin 15'inci byte'ında 5 değeri bulunmuyor. Bu şekilde ayrılan bölgenin sonunu nasıl bulacağız? Bu sorunun cevabı 2. satırda.

Yukarıda rutinin bu halinin kısıtlamalı olduğundan bahsetmiştim. Bunun nedeni ise. ikinci satırdaki move.l #20,d0 olmaktadır. Biz bu satırla birinci programdaki bufferend label"i yerine bölgenin sonunu değilde, uzunluğunu D0 data registerine göndermiş oluyoruz. Ve bunu yine programın her döngüsü esnasında kontrol ederek arama bölgesinin sonunu buluyoruz.

Kısıtlama işine gelince: Şimdi Birinci rutin için bazı şeyler söylemek istiyorum. Buffer ile buffereend label'lan arasında kaç byte olduğu bizi ilgilendirmemektedir. Biz nasıl olsa ayırdığımız hafıza bölgesinin başlangıcını ve sonunu label'lar aracılığı ile biliyoruz. Arada uzunluğun kaç byte olduğunu bilmemiz ve bunu bir yerlere yazmamız gerekmez. Bölgenin başlangıcını bulmak istediğimizde buffer label'ının adresini okumamız, sonunu bulmak istediğimizde ise bufferend label'ını okumamız ve data satırlarının uzunluğunu öğrenmemiz gerektiği zaman ise bufferend label'ının değerinden buffer label'ının değerini çıkarmamız (bufferend-buffer) yeterlidir, ikinci rutinde ise programa bazı kısıtlamalar getirdik. Yani başlarken uzunluğunu 20 değer olduğunu (move.l #20,d0) ile kaydettik diğer bir deyişle formatladık.

Şu anda birinci rutinin çok daha kullanışlı olduğunu ve ikincisine kısıtlamalı olduğu için hiç bir zaman gerek duyulmayacağı fikrine kapılabilirsiniz. Veya ikisininde çok az farkları olduğu ve sonuçlan nasıl olsa aynı olduğu için kullanımlarında fark olmadığını düşünebilirsiniz. Ama ikisininde kullanım alanları farklı şekilde olabiliyor. Program yazarken ana programda ki görevlerine göre kullanım farklılıklan ve kolaylıkları gösterebiliyorlar. Bizde bizim için hangisi gerekli ise onu kullanıyoruz. Zaten bu tür döngü işlemelerinde döngüye şekil verirken ne tür şekilde kullanacağımız kendiliğinden ortaya çıkıyor.

Bu arada unutmadan ikinci örnek hakkında bir şey söylemek istiyorum. Rutinin sonucunda işlemci bölgenin 15'inci byte'ında 5'değerini yakalayınca şöyle davranacaktır. Üçüncü satırdaki cmp komutunun etkisi ile AO'daki buffer'değeri her defasında bir değer artacaktır. Ve RTS komutuna yani programın sonucuna olan dallanma dördüncü satırda gerçekleştiği için program sona erdiğinde 5'değerinin hafıza bölgesinde yerini gösteren A0 registerinde +1 değeri bulunmaktadır.

Yine iki örnek için bir açıklama daha getirelim, iki rutine de başlarken buffer label'ını ve gösterdiği hafıza bölgesinin değerini A0 registerine atadık. Bu A0 registeerinin rutin içerisindeki birinci görevi olmaktadır. Daha sonra programın akışı ile döngü içerisinde bu registeri bir sayaç olarak kullandık. Bize her döngü dilimi içerisinde arama bölgesinde bir sonraki byte'ın hafıza adresinin değerini verdi. Bu da onun ikinci görevi oldu.

Şimdi yeni bir rutin ve örnek dizisine geçiyoruz. Bu sefer amacımız bir önceki örnek gibi, fakat daha kapsamlı olarak bir byte'ın aratılması yerine birkaç byte'ın birden, bir hafıza bölgesinde aranılmasını içeriyor.

Bir hafıza bölgesinde birden çok byte'ı aynı anda aramanın binbir türlü yolu vardır. Ve herkes coding stiline göre kendine göre yöntemler gerçekleştirebilir. Ben size bir kısa bir de uzun yoldan bu işi nasıl yapacağınızı ifade etmeye çalışacağım.

Örneğimizde amacımız PERİ kelimesini arama bölgesi içerisinden bulup, başlangıç adresini belirlemek olacaktır.

ÖRNEK PROGRAM 4a:

```
 1  START:    LEA     Buffer,A0
 2            LEA     bufferend A1
 3  Ll:       CMP.B   #"P",(A0)
 4            BNE     L2
 5            CMP.B   #"E",1(A0)
 6            BNE     L2
 7            CMP.B   #"R",2(A0)
 8            BNE     L2
 9            CMP.B   #'T'3(A0)
 10           BNE     L2
 11           JMP     L3
 12 L2:       ADD.L   #1A0
 13           CMRL    A1,A0
 14           BNE     L1
 15 L3:       RTS
 16 buffer    dc.b'ABCHGKPOIDF
PEGFGDPERIDFDSFRETRYREY"
 17 bufferend:
```

SATIR-1:

START: LEA bufferA0

Rutinimizin başlangıç sanrında bir adres atama komutu (LEA = Load Effective Adress) bulunmaktadır. Görevi ise Buffer label'ının gösterdiği hafıza adresini A0 adres registerine atamak olmaktadır. Programdaki görevi ise aranacak kelimenin bulunduğu hafıza adresinin başlangıcını adres registeri üzerinden kullanmak. Yani amacımız buffer isimli sabit hafıza adresini, bir adres registeri içeriğine atayıp rahat bir şekilde, ona değişken bir şekil vermek oluyor.

SATIR-2:

LEA bufferend A1

ikinci komutumuz ise yine birincisi gibi bir atama işlemi yapar, bufferend isimli hafıza adresini temsil eden label olarak A1 adres registerine atanmaktadır.

SATIR-3:

Ll: CMP.B #"P",(A0)

Üçüncü satıra gelince, okumayı durdurup bu satıra şöyle yan gözle bir bakın. Karşınızda mükemmel bir mimari düşünüş esen durmaktadır! Nasıl mı? işte şöyle...

Assembler'ın en büyük ve benim en hoşuma giden kolaylıklarından biri karşınızda.

CMP.B #"P",(A0)

Bu satırda bulunan komutta ki #"F' ifadesinin ne olduğunu anlayabildiniz mi?

Bu ifadenin anlamı #"P" = #80 = #$50 olmaktadır. Yani komuttaki yerine koyarsak.

a)Cmp.b #"P",(a0)
b)Cmp.b #80,(a0)
c)Cmp.b #$50,(a0)

Gördüğünüz gibi bu satırların anlamı P harfinin ASCII kod değerini veya 80 değerini veya $50 değerini AO adres registerinin gösterdiği adresteki değer ile karşılaştırmak oluyor, işte bu kullanım assembler program listesinde harf kullanılması gereken yerlerde onlann ASCII kodlarını kullanmak yerine, gerçek kendi harfler ile ifadesini sağlıyor. Asseembler derleyicisi listedeki bu tür kullanımların bulunduğu satırları obje kodunu üretirken yapısı gereği ASCII kodlarını tespit edip kod içerisinde bulunması gerektiği yerlere koymaktadır.

Tabii bu kullanım assemblerda konabilecek bütün komutlar için geçerlidir. Bir kaç örnek verilmek gerekirse;

a) Move.b #"P",(a0)
b) Move.l #"SCSr,(a0)
c) Jmp "SCSI"
d) Add.l #"A",d0
e) Add.l #"A","SCSI"

gibi kullanabiliriz. Çift tırnak içerisinde verdiğimiz ifadeler komutların değer kullanım formatları gereği üç türlü olmalıdır. Yani BYTE veya WORD veyaLONG WORD olmalıdır.

Yukanda a kullanımında P harfinin değeri olan 80, tek harf olarak kullanıldığından move komutu byte modunda kullanılmıştır, b kullanımında ise SCSI'yı oluşturan LONGWORD değer, yani; $53,$43,$53,$49 sayılan ifade edilmektedir, c kullanımında ise SCSI yalın bir değer olmaktan çıkarak direkt bir adres ifadesi olmaktadır. Ve bu adres değeri de $534353 49'adresi olmaktadır, d kullanımında ise A değeri yani ASCII 65'değeri olarak işlem görmektedir. Son olarak e kullanımında 65 değeri SCSI yani $53435349'adresindeki sayı ile toplanması şeklinde işlem görecektir.

Bu sayıdaki yazı dizimizi noktalıyoruz. Konumuza ve son örneğimizin diğer satırlarının açıklamasına diğer sayıda devam edeceğiz. Hoşçakalın.

AYIN KONUKLARI:

OSMAN BABAOĞLU İLE KÜÇÜK BİR AMİGA SOHBETİ

Merhaba, Sevgili okuyucular.... Bu ay sizler için Teleteknik AŞ.'nin eski Genel Müdürü olan ve şu anda da yönetim kurulu üyeliğine devam eden Osman Babaoğlu ile görüştük.

Görüşmemizin ana konusu, Amiga'nın geçmişi, bugünü ve geleceği idi.

Osman Bey ile Ulus'taki bürosunda yaptığımız görüşmenin bandını sizlere aynen aktarıyoruz.

** Sayın Osman Babaoğlu, size sormak istediğim ilk soru, tabii AMIGA. Size göre AMIGA nasıl bir bilgisayardır? Bu konudaki şahsi fikirlerinizi öğrenebilir miyiz?*

AMIGA'nın özellikle AMIGA 500'ün en büyük özelliği, gerek 68000 mikro işlemcisi ve gerekse grafik, ses, animasyon özellikleri ile gelişmiş bilgisayar teknolojisini ev bilgisayarlarına sokmuş olması. Bu teknoloji, kullanıcıya geniş bir kullanım alanı yaratıyor. Tüm bu özellikleri sağlayan bir bilgisayar olarak oldukça ucuz olması sayesinde tutuldu. Gerçi AMIGA'nın oturması oldukça zor oldu, yaklaşık 2 yıl bocalama devresi geçirdi. Ancak bu normaldi. Çünkü yeni bir işletim sisteminin oturması, her zaman uzun sürer. Herşeyden önce, yazılım şirketleri önce bilgisayarın oturmasını bekliyorlar. Ancak ondan sonra o bilgisayar için yazılımlar üretiyorlar. Bu da başlarda bilgisayarın satışını güçleştiriyor. AMIGA'da ise yazılım şirketleri daha erken davrandı. AMIGA'nın üstün özelliklerini görüp, tutacağını tahmin eden yazılımcılar erkenden bu makina için programlar üretmeye başladılar.

Şu anda bu kritik noktaları atlatmış durumda. Dünya çapında toplam yıllık 1.000.000'un üzerinde üretimi yapılıyor. Bu da bilgisayar üretiminde oldukça yüksek bir ortalamada demektir.

** Osman Bey, siz yaklaşık 5 yıl Teleteknik'te görev yaptınız. Bunun 3 yılı çeşitli konularda sorumlu kişi olarak geçti, son iki yılda da Teleteknikte en yetkili kişi olarak görev yaptınız. Sizce şu anda Teleteknik ne durumda?*

Teleteknik kurulduğunda ev bilgisayarları piyasasına yönelik ilk ciddi çalışan şirket oldu. Commodore 64'ü pazarladı ve destekledi. Gerek Türkçe kitap, gerekse program yönünden oldukça başarılı sayılabilecek gelişmeler kaydetti ve bu çalışmaların sonucunda 100.000'in üzerinde C-64 pazarladı. Bu, Türkiye çapında ev bilgisayarlan konusunda oldukça iyi bir rakamdır.

64'ten sonra AMIGA geldi. Dış pazarda oldukça ucuz sayılabilecek bir cihaz olan AMIGA, ne yazık ki Türkiye şartlarında biraz pahalı kaldı. Bu yüzden bu bilgisayarı farklı desteklemek gerekliydi. Maalesef bu yapılamadı, halen dışardan gelen programlarla kullanıcı bir şeyler yapmaya çalışıyor. Bu konuda bırakın Türkçe programı, yabancı dilde kullanım klavuzu bulabilmek başlı başına bir sorun teşkiliyor. Örneğin şu ana kadar AMIGA eğitim konusuna eğilebilmiş değil. Aslında bu konuda çalışmalar yapılsa, bu makinanın grafik özellikleriyle gerçekleştirilmiş bir kimya dersi ya da coğrafya dersi düşünebiliyor musunuz? Ne kadar güzel olurdu.

** Osman Bey bu konuda size bir bilgi vermek istiyoruz. Commodore Center yeni hazırlattığı bir eğitim setini piyasaya çıkardı. Bu tabii ki hepimizi sevindirdi.*

Bunu ben şu anda sizden sevinerek öğreniyorum. Çünkü dediğim gibi bu makina özellikle görsel yönden çok başarılı bir makina, dolayısıyla eğitim konusunda çok başarılı olabilir. Bunun Türkiye'de farkedilmiş olduğunu büyük bir mutlulukla sizden duyuyorum. Aslında Teleteknik'in de şimdiye kadar bu konuda bir çalışma yapmamış olması beni üzüyor. Ancak şu günlerde, gündemde eğitimde bilgisayarı kapsayan ve okullara bilgisayar sokmayı hedefleyen ihalenin sonuçlanması da bilgisayarlı eğitim konusunda çalışmalar yapılmasını sağlayacaktır. Dolayısıyla Teleteknik de bu tip çalışmalar yapacaktır sanıyorum.

** Biliyorsunuz gündemde olan bir konu da, bilgisayar programlarında telif hakkı yasası. Bu konuda okurlarımıza neler söyleyebilirsin iz ?*

Telif kanunu. Türkiye'de 3 senedir tartışılıyor. Tabii bu konunun gelişmesi piyasadaki bilgisayar sayısıyla, dolayısıyla program müşteri kitlesinin belli bir orana ulaşmasıyla da bağlantılı. 2 yıl önce PC lerde kullanılan LOTUS, Dbase gibi programlarda bile % 100e varan oranlarda kopya kullanılıyordu. Fakat PC lerde LOTUS gibi bazı büyük yazılım firmalarının, Türkiye'deki potansiyelin arttığını görmesi ve Türkiye'deki bazı firmalara distribütörlük vererek konuyu kontrol altına alması, bu konuyu biraz canlandırdı. Bu distiribütör firmalar konunun üzerine gittiler ve hızlandırmaya çalıştılar.

Şimdi bu talep gündemde tahmin ediyorum, yakın bir zamanda sonuçlanır. Ben bu konuyu, video olayına benzetiyorum. Başlarda video kaset piyasası da tamamen kopya idi. Fakat Türkiye'deki talep artınca belirli düzenlemelerle bu konu kontrol altına alında. Bu da. video piyasasına öncelikle bir kalite getirdi ve daha temiz kayıtlı kasetler çoğaldı.

Bunlara ek olarak bilgisayar sektöründe yerli yazılım firmalarını da gündeme getirecek. Video'da böyle bir yan etki yok. Şimdiye kadar böyle bir çalışma pek olmadı, çünkü yazılım konusu aslında oldukça yatının gerektiren bir konu. Ama yatırım yapıp kopya ile çoğaltılacağını bilmek de, yatırımcıları bu konudan uzaklaştırıyor. Telif kanunu yürürlüğe girdikten sonra, bu konuda gelişmeler olacaktır. Bu bakımdan ben telif kanununun yazılım konusunda yeni kararnameler çıkarılması gerektiğini düşünüyorum. Zaten çıktıktan sonra da, bunun Türkiyedeki yazılımlara yaptığı etkileri göreceğiz.

Burada da iki konuya ayırmak lazım. Özellikle ev bilgisayarları için oyun konusu ve bir de oyun dışında kalan programlar var. Aslında oyun dışı programlar kopyalanınca, Türkçe açıklaması ya da problem çıktığı zaman başvurulacak bir yer olmayacağı için kopya satışı oldukça zor. Ancak oyun programları, genellikle açıklamaya gerek duyulmadan kendi kendimize çözebileceğiniz programlar. Bu sebeple bana göre yapılması gereken şey, yurt dışındaki oyun imal eden firmalarla görüşülerek bu

konuda Türkiye'de talep olduğunun, ancak Avrupa fiyatları ile satılmasını sağlamanın gerekli olduğunu söylemek. Ben bunu birkaç firma ile görüştüm, aslında bu konuya sıcak bakıyorlar. Çünkü Türkiye, şu anda onlar için sıfır satış anlamına geliyor. Bu yüzden, bu tür tekliflere anlayışla bakıyorlar. Bu sayede aynı kasette olduğu gibi, Türkiye'de daha ucuz fiyatla satış yapmak mümkün olacaktır. Kaset piyasasında bu gün Almanya'da 20 Mark'a satılan kasetin aynısı, Türkiye'de gayet kanuni olarak 6600-7000 TL. gibi rakamlara satılabiliyor. Aynı uygulama oyun programlan için de rahatlıkla yapılabilir.

** Ben sizin sözlerinizden şöyle bir sonuç çıkarabilir miyim? Bizim piyasamızdaki bu konuyla ilgili firmalar, karşı taraftaki firmalarla görüşmelerini ve Türkiye'de üretim izni olarak programları kullanıcıya daha ucuza ulaşmasını sağlamalarını tavsiye ediyorsunuz.*

Kesinlikle tavsiye ediyorum, çünkü dışarıdaki firmalar şu anda bu işten Türkiye'de para kazanamıyorlar. Dışarıdaki fiyatlarla Türkiye'de satılması da imkansız. Dolayısıyla böyle bir anlaşmaya onlarda taraftar olacaktır.

** Osman bey, bize bir de AMIGA DÜNYASI dergisiyle ilgili şahsi görüşlerinizi anlatır mısınız? Fiyat, kalite ve içerik olarak bizi eleştirmenizi istiyoruz.*

En başta söylediğim gibi, bilgisayar yan desteğe ihtiyaç duyan bir konu, çünkü yelpazesi oldukça geniş. Bu geniş olanakları bir tek kullanım kılavuzu ile sınırlandırmak imkansız. Ayrıca bir de güncellik faktörü var. Her ay yüzlerce yeni yazılımlar teknik gelişmeler oluyor. Dolayısıyla bu konuda, bu tür çalışmaların ne kadar gerekli olduğu aşikar. Fakat dergiciliğin çok zor tarafları da var. Üstelik tek bir ürün hakkında bir dergi çıkarıyorsanız! Aslında AMIGA DÜNYASI'nın en beğendiğim yanı da bu. Çünkü AMIGA kullanıcısının %100 faydalandığı bir dergi. Bu sizin açınızdan bir kısıtlama getiriyor, ancak AMIGA sahiplerine seslenebiliyorsunuz. Burada yaşayacağınız zorluk da hangi konuya ne kadar ağırlık vereceğinizdir. Sanırım zamanla okuyucu istekleri-

ne göre ayarlama yapmanız gerekecek. Gördüğüm kadarıyla kağıt ve baskı kalitesi, bu sektörde olması gerektiği kadar mükemmel. Dolayısıyla böyle bir kalitenin de belli bir fiyatı olması gerekiyor. Çünkü Türkiye'de bu konu oldukça yüksek maliyetli. Bir de buna Türkiye'deki satış miktarının ne derece sınırlı olduğunu eklersek ki, Türkiye'de AMIGA sayısı çok fazla değil, böyle bir derginin daha düşük fiyatla çıkmasını mümkün göremiyorum. Kaliteyi düşük tutmak ise daha büyük bir hata olur, çünkü AMIGA kullanıcısına böyle bir dergi yakışır. İnşallah çok çok daha fazla okuyucuya ulaşırsınız. Bu, bence Türkiye'de ev bilgisayarlarının yayılması açısından küçümsenmeyecek bir katkıdır.

** Bu övgüleriniz için çok teşekkür ederiz.*

Gelecek ay başka bir sohbette buluşmak üzere hoşçakalın.

İLK AMIGACILARDAN BİRİ

Amiga, bugün, sanatsal faaliyetlerde dünya çapında beğeni kazanan bir bilgisayar. Walt Disney stüdyolarından televizyon istasyonlarına kadar değişik platformlarda kendini kabul ettiren Amiga'yı Türkiye'de ilk kullanan sanatçı, ünü yurt dışına ulaşan BARIŞ MANÇO oldu. Biz de bu ayki ikinci konuğumuz olarak kendisini seçtik ve kısa bir söyleşi yaptık. Bizi evinde misafir eden sanatçı, Amiga ile nasıl tanıştığını ve şu sıralar Amiga ile ne tür çalışmalar yaptığını anlattı.

** AMIGA DÜNYASI: Amiga hayatınıza **nasıl girdi ve ilk etkisi** ne oldu?*

-BARIŞ MANÇO: Başlangıçta Amiganın hayatımızdaki ilk etkisi banka hesabımızdaki çöküş oldu. Bir de aleti ilk aldığımızda diğer Amiga'cılar gibi bazı zorluklar çektik. En azından, yeni bir bilgisayarı tanımak biraz zamanımızı aldı. Amiga'yı seçmemizin nedeni herkesle aynı. Birdenbire Amiga diye iyi bir bilgisayarın olduğunu duyduk. Gerçi o zaman bu bize 'bizim mahallenin bakkalı, sizinkinden daha iyidir" gibi geldi; ancak Amiga'nın üstünlüklerini erken farkettik ve yanılmıyorsam Türkiye'de ilk AMIGA 2000'i ben aldım. Daha AMIGA 1000 yeni piyasadan kalkıyordu ve AMIGA 500 ve AMIGA 2000'in reklamları yeni başlamıştı. Bunu bir başarı olarak söylemiyorum. Fakat ilk temas bizden geldi ve Teleteknik yetkilileri de şaşırdılar bu işe. Amiga'yı aldıktan sonra birşeyler ortaya çıkarmak epey uzun zamanımızı aldı. Hatta yakın zamana kadar yayın amaçlı herhangi birşey ortaya çıkaramadık. 14 Ekim Pazar günü yayınlanan 7'den 77'ye programında ilk Amiga ürünlerini kullandık.

** AMIGA DÜNYASI: Amiga ile bu program için ne çalışmalar yapıldı?*

- BARIŞ MANÇO: Öncelikle benim bazı animasyonlarım yapıldı. Animasyonların birinde Barış Manço koşuyor, arkasından çocuklar ellerinde harflerle onun arkasından geliyorlar. Bu ve diğer animasyonlar DeluxePaint III programı ve KaraFonts karakterleri kullanılarak hazırlandı. Bu işleri yapan çok genç ve başarılı bir ekibimiz var. Bu ekipte Can Öztürk, Erdem Taylan ve Sinan Bökesöy gibi AMIGA DÜNYASI ile doğrudan ilgili arkadaşlar da bulunuyor. Amiga ile yaptıklarımız, yakın zamana kadar kolay kolay mümkün olmayan şeylerdi. Video küplerinde bilgisayar efektleri kullanmaya kalktığınızda çok pahalı aletlerle çalışmak zorundasınız. Fakat Amiga pekala bu aletlerin işini görebiliyor. Video ile Amiga'nın uyumluluğu konusunda bazı problemlerimiz oldu. Amiga'yı almakla iş bitmiyor. Genlock, digitizer, ek bellek vb. ekstra arabirimlere gereksinim duyduk. Şu anda bunların hepsi elimizde var fakat biz yine işin başındayız. Sanıyorum kısa zamanda büyük işler başaracağız ve Amiga'yı daha iyi kullanarak profesyonel bilgisayarlarla yarışacağız. Belki de buraları Türkiye'nin Los Angeles'ı olacak.

Bilgisayara gönül verenler milyarder insanlar değiller ve çok büyük sıkıntılar çekiyorlar. Bu işle uğraşanlar gerçekten zor bir sahaya sığınmışlar. 1MB'lık bir Amiga, animasyon yapmak istediğimizde hiçbir işimize yaramıyor. Bu yüzden de en iyisini denemeye karar verdik. Yeni çıkan AMIGA3000'lerden hemen kendimize ısmarladık.

Amiga'nın Türkiye'de iyi pazarlandığı kanısında değilim. Müzik dergisinden arkadaşlar benimle röportaj yapmaya geldiklerinde onların da Amiga'cı olduğunu öğrendim. Yıllarca Macintosh kullandıktan sonra Amiga'ya geçmişler, ama sıkıntıları bitmemiş. Amiga'nın iyi temsil edilmediğini söylediler. Ben de bunu bazen yaşıyorum. Biz her telefonumuzun cevabını alamıyoruz.

** AMIGA DÜNYASI: Amiga'yı müzik alanında kullanıyor musunuz?*

- BARIŞ MANÇO: Hayır. Müzikte biz Atari ST bilgisayarlarını kullanıyoruz. Amiga'nın müzik programları maalesef henüz bir Atari seviyesinde değil. Garo Mafyan da bunu kullanıyor, Atilla Özdemiroğlu da öyle. Ama bu arada Amiga'da iyi programlar çıktığını duyduk. Ayrıca bizim Kurtalan Express'in elemanlarının kendi stüdyoları var ve onlar da bu işe yakında Amiga ile başlıyorlar. Biz ise Atari'ye alıştık artık.

** AM1GA DÜNYASI: Gelecekte Amiga ile neler yapmayı düşünüyorsunuz.*

- BARIŞ MANÇO: Aslında Amiga ile şu anda pek birşey yapmış değiliz. Yakın bir zamanda Amiga'da mükemmel gözüken üç boyutlu animasyonlar hazırlayıp, bunları küplerimizde kullanacağız. Arkadaşlarımız şimdiden bu konuda çalışmalara başladılar. Amiga 2000'in bu tür grafik ve animasyonları hazırlamada yavaş kaldığını bildiğimizden asıl örnekleri Amiga 3000 geldikten sonra oluşturacağız. Tabii Amiga'da çıkan yenilikleri de sürekli takip ediyoruz.

** AMIGA DÜNYASI: Bize vakit ayırdığınız için teşekkür ediyor ve Müzik alanında da Amiga'yı kullanabilmenizi diliyoruz.*

AMIGA C

ERDEM TAY LAN

Merhaba... Geçen ayki yazımın sonunda, bu ay extemal (Tk. dışsal) değişkenleri inceleyeceğimizi belirtmiştim. Şimdi, hazırsanız kaldığımız yerden devam edelim.

Önce altıncı sayının gözünüzün önünde olmasını sağlayın. Çünkü arada sırada bakmanız gerekecek.

Geçen ay birinci kutuda verilen programı incelerseniz, ***main*** fonksiyonundaki değişkenlerin (len, max, line vb.) sadece main'e özel veya onun içinde (İng. local) geçerli olduğunu farkedebilirsiniz. Başka hiçbir fonksiyon onlara direkt olarak ulaşamaz. Bu durum, diğer fonksiyonlar için de geçerlidir. Örneğin ***getline*** fonksiyonundaki **i** değişkeni ile *copy* fonksiyonundaki i, tamamen bağımsızdır ve birbirleriyle hiçbir ilişkileri yoktur. Her lokal değişken, içinde bulunduğu fonksiyonun çağrılması ile ortaya çıkar ve fonksiyondan çıkıldığında ortadan kaybolur. Dolayısıyla bu tür değişkenlere C dilinde otomatik değişkenler adı verilir.

Fonksiyonların çağrılıp bitişiyle otomatik değişkenler de ortaya çıkıp yok olduklarından, bu tür değişkenler fonksiyon her çağrıldığında yeniden eşlenmelidirler. Eğer bu değişkenler bir eşleme ile değere eşlenmezlerse, değerleri tahmin edilemeyen bir değer olabilir.

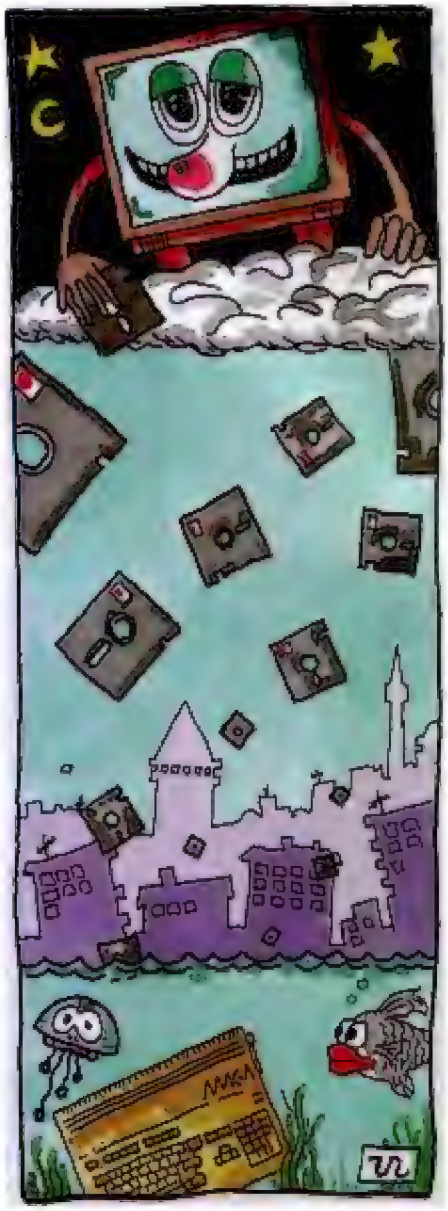
Otomatik değişkenlere bir alternatif olarak external (Tk. dışsal) olan değişkenler tanımlamak da olasıdır. Bu tür değişkenler, istenen her fonksiyon tarafından değiştirilebilir ve değerleri her zaman son işlemden sonraki halde Mır (Doğal olarak yeni bir işlem bu değeri değiştirebilir).

External değişkenler, mutlaka tüm fonksiyonların dışında tanımlanmalıdır. Bu tanımlama işlemi sonunda, değikenler için bir bellek alanı da ayrılır. Değişken, onu kullanmak isteyen her fonksiyonun içinde de tanımlanmalıdır. Tanımlama işlemi, değişkenin başına extern deklerasyonunun yazılması ile yapılır. External değişkenleri daha iyi anlamak için, 6. sayıdaki 2. kutudaki en uzun satır programını ***line,*** *save* ve ***max*** değişkenlerini external değişken olarak kullanıp yeniden yazalım. Programın listesini Kutu 1 'de bulabilirsiniz.

main, getline ve *copy* fonksiyonlanndaki external değişkenler programın başındaki:

```
char  line[MAXLINE];
char  save[MAXLINE];
int   max;
```

satırları ile tanımlamaktadır. Bu tanımlamalarda, değişkenin bir türü verilmek zorundadır. Farkettiyseniz, external değişken tanımlamaları aynen otomatik değişken tanımlamaları gibidir. Bir fonksiyon, bir external değişkeni kullanmadan önce



mutlaka değişkenin adını ve türünü bilmelidir. Bunu yapmanın bir yolu, değişken tanımlamasının başına extern yazarak onu fonksiyona tanıtmaktır ki, biraz önce de söylediğim gibi; bu işlem, extern ön eki hariç otomatik değişkenlerin tanımlanmasıyla aynıdır.

Bazı durumlarda (ki sizin yapacağınız birçok kısa program için bu geçerli) extem tanımlamaları yazılmayabilir. Hatırlayacağınız gibi, C dilinde bir program birçok parçadan oluşabilir ve bu bu parçalar ayn ayn compile edilip sonuçta birleştirilebilir. Eğer external değişken bir fonksiyonda kullanılmadan önce o program parçasında tanımlanmışsa, ***exter*** kelimesinin yazılmasına gerek yoktur. Dolayısıyla, program örneğimizdeki ***main, getline*** ve *copy'deki* extern tanımlamalarına aslında gerek yoktur. Eğer biz ***main*** ı ayn, *getline'ı* ayn *copy'yi* ayrı compile etseydik, bu deklerasyonlar gerekli olacaktı. Tanımlayacağınız external değişkenleri, programın başında hiçbir fonksiyon onları kullanmadan tanımlamanız, programın anlaşılabilirliği açısından yararlı olacaktır.

Bu arada tanımlama (İng. declaration) ve eşleme (İng. definition) kelimelerinin arasındaki farkın anlaşılması oldukça önemli. Eşleme, bir değişken için bellekte bir yer ayrılmasına sebep olan işlem (a=3:); tanımlama ise, bir değişkenin sadece türünün tanımlanması yani onun için bellekte bir yer ayrılmaması (int,a;) demektir.

Dikkat edileceği gibi, her değişkeni extemal yapmak sanki daha kolay gibi gözükmekte. Fakat aslında external değişkenlerin önemli dezavantajları var. Örneğin siz istemezseniz bile onlar hep oradadırlar. Bu programınızın kullanacağı belleği artırır. Ayrıca birbirinden bağımsız yapılabilecek fonksiyonlar external değişken kullanımı ile birbirine bağlanmakta, bu da fonksiyonların başka programlarda kullanılma şansını azaltmaktadır. Ayrıca uzun programlarda programın değiştirilmesi de daha zorlaşır. Böylece yazı dizimizin ilk bölümü olan C diline girişi bitirmiş olduk. Bu aşamada elinizden geldiği kadar çok alıştırma yapın (Aklınıza ne geliyorsa programlamaya çalışın).İkinci kutuda sizlere yardımcı olmak amacıyla birkaç örnek veriyorum. Başaramazsanız, dergiye yazın, cevaplandıralım.

Yazı dizimiz bundan sonra daha hızlı bir şekilde C'nin derinliklerine doğru hareket edecek. Gelecek sayıda buluşmak üzere.

KUTU 1

1> Aşağıdaki programı yazıp Ram Disk'e kaydedin.

```
/* K&R'ın kitabından alınarak Amiga'ya
uyarlanmıştır. */

#defineEOF-l
#define MAXLINE 1000

int max; /*0 ana kadarki en büyük uzunluk*/
char line[MAXLINE]; /*0 anki satır*/
char save[MAXLINE]; /*0 ana kadar en uzun satır*/

main()
{
int len; /*0 anki satır uzunluğu*/
extern int max;
extern char save[];

max=0;
while ((len=getline())>0)
if (len>max) {
max=len;
copy();
}
if(max>0)
printf("%s",save);

getlineO
{
intc;
int i;
extem char line[];

for(i=0;i<lim-l&&(c=getchar())!=EOF&&c!='\n';++i)
line[i]=c;
if (c==^n') {
line[i]=c;
++i;
}
line[i]=N0';
return(i);
}
  copy()
  {
  int i;
  extern char line[],save[];

  i=0;
  while((save[i]=line[i])!='\0')
  ++i;
```

2> Şimdi programı "cc ram:program-ismi.c" ile compile edin.
3> Şimdi de "In ram:program-ismi.o -lc" ile link edin.
4> Programı çalıştırmak için ram:program-ismi yazın. Bu durumda program sizin klavyeden girdiğiniz karakterler üzerinde işlem yapacaktır. Bu moddan çıkmak için Ctrl-\ (Control ve ters bolü tuşlarına birlikte) tuşlarına basmalısınız. Eğer programa bir text dosyasından redirection (Tk. yeniden yönlendirme) verirseniz program text dosyasının bitimiyle beraber size yaptığı işlemlerin sonuçlarını yazacaktır.

KUTU 2

1> Girişindeki karakterleri çıkışına kopyalarken, rastladığı birden fazla boşluktan oluşan topluluğu, tek bir boşluk ile değiştiren bir program yazın.

2>Girişindeki kelimelerin uzunluklarını sayarak daha sonra o uzunlukta kaç kelime olduğunu yazan bir program yazın. Örneğin; 3 tane iki harfli, 8 tane 3 harfli vb.) Programın çıktısı aşağıdaki gibi olmalıdır:

Harf Sayısı	Kelime Adedi
2	5
3	8

3> Girişindeki dosyayı, küçük harflerden oluşan bir dosyaya çeviren bir program yazın. Program, küçült(c) isimli bir fonksiyon kullansın, ki bu fonksiyon eğer c bir harfse, onun küçük harf kodunu programa yollasın; harf değilse (rakam, yeni satır vb.), c karakteri aynen programa geri yollansın.

4> Girişindeki dosydaki boşluklar ve tabları silen bir program yazın. Eğer dosyada tamamıyla boş bir satır varsa, o satır da şilinsin.

5>Daha önceden yazdığımız en en uzun satır programının main fonksiyonunu, satırların ve dosyanın uzunluğunda bir sınır olmayacak şekilde yeniden yazın.

6> Girişindeki dosyadaki tüm tab (\t) karakterlerini belirli uzunluktaki boşluklarla (örneğin her tab için 3 boşluk) değiştiren bir program yazın.

7> Bir C programındaki tüm comment (Tk. Açıklama) yok eden bir program yazın.

8> Bir C programındaki parantez, süslü parantez ve köşeli parantez eksikliklerinden doğan hataları bulan bir program yazın. Bu arada eğer program çift tırnak ("), tek tırnak (') ve comment işaretlerini (/*) de kontrol ederse iyi olur. (Bu program tam anlamıyla yapıldığında size biraz zor gelebilir.)

Basarılar .....

90'DAN SEÇMELER

Bu yıl Amiga için oldukça verimli bir yıldı. Gelen birçok oyun içerisinde, iyilerini seçip sizlere sunabilmek, bizim için oldukça güç oldu. Bu ay okuyacağınız bu sayının 1990 yılının son sayısı olması nedeniyle biz de bu yılın flaş olan, fakat yerimizin azlığı nedeniyle yayınlayamadığımız oyunlarını **90'dan SEÇMELER** adı altında toplamayı düşündük. Elimizden geldiğince fazla oyun hakkında sizleri aydınlatmayı düşündüğümüz bu yazımızdan memnun kalacağınızı umuyoruz.

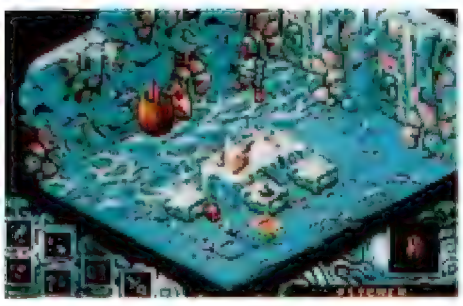
ARCADE:—SHOOT-EM UP SPOR

TUSKER.....**% 71**

System 3 firmasının çıkardığı değişik bir arcade-adventure oyunu. Oyunda kayıp bir fil mezarlığını arayan maceraperest bir adamı yönetiyorsunuz. Tusker'da iconların yardımıyla, doğru zamanda doğru eşyaları kullanarak bir çok bilmeceyi çözebilirsiniz. Türünün oldukça değişik ve farklı bir örneği sayılır. Grafik, animasyon ve ses efekleri gerektiği kadar iyi değil. Tusker İndiana Jones 3'ten önce çıksaydı, oldukça büyük ilgi toplayabilirdi. Fakat firmanın yanlış zamanlaması sonucu başarısız bir program haline geldi. Amiga versiyonunun C-64*tekinden büyük bir farkı yok. Ama yine de ilginç bir çalışma.

LOST PATROL.....**% 90**

Viet-nam savaşı Amerikaya çok şey kazandırmış ve kaybettirmiştir. Fakat bilgisayar dünyasına (sadece Amigayı kastetmiyoruz) savaş-strateji türünden birçok oyun kazandırdı. Bazı insanlar bilgisayar başına geçip, bir harita üzerinde durmadan çeşitli hesaplar yaparak, gelişmeleri gözlemleyip, stratejilerini belirledikten sonra savaşmaktan sıkıldıkları için, akıllı bir firma içinde arcade bölümleri ve birbirinden güzel animasyonları olan bir oyun yaptı LOST PATROL. Oyun tam bir strateji-arcade karışımı. Belkide türünün tek örneği. Üssüne geri dönerken Vietkong bölgesine düşen bir helikopterdeki askerleri yönetiyorsunuz. Amacınız sınır bölgesini geçip üssünüze sağ olarak ulaşmak. Bunun içinde hem iyi bir strateji izlemeniz, hem de joystick kabiliyetinize güvenmeniz gerek.



X-OUT.....**% 93**

Bu senenin olay yaratan shoot'em up'ı hiç kuşkusuz X-OUT'tur. Bütün grafikleri ve level dizaynı bir Türk tarafından (Celal Kandemiroğlu) yapılan bu oyunu, Rainbow Arts firması pazarladı. Oyunun en önemli özelliklerinden biriyse altta ve üstte görünmeyen ve her biri yarım ekran boyunda olan iki alan bulunması. Böylece oyunu (aşağıda ve yukarıda gizli olanlarla birlikte) iki ekranda oynayabiliyorsunuz. X-OUT bu özelliği sayesinde türünde yeni bir çığır açtı ve ondan sonra çıkan bazı shoot'em up'larda da buna benzer özellikler kullanılmaya başlandı. Ayrıca oyun içindeki birçok bölümde ve kademe sonu çarpışmalarında birbirinden farklı bir çok yaratık ve araç var. Bu da oyuna bambaşka bir hava kazandırmış. İyi bir shoot'em up'çının kaçırmaması gereken bir oyun.

HARLEY DAVIDSON.....**% 91**

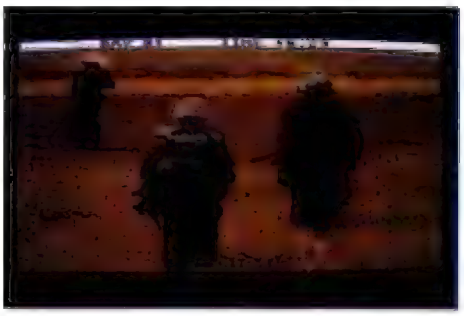
Hepiniz şimdiye kadar birçok motosiklet yarışı görmüşsünüzdür. Kiminin grafikleri çok güzel, kontrolü zor, kiminin de grafikleri o kadar iyi olmasada kontrolü çok iyiydi. İşte Harley Davidson bu tür yarışların hepsinden farklı bir oyun. Bu kez yarışmaktan ziyade bir Easy Rider'ın ha\atını yaşıyoruz. Kasabadan kasabaya giderek çeşitli motor yarışlarına (motorla giderken sosis yemek veya motorla poker oynamak gibi) kanlıyoruz. Ayrıca her kasabaya gelişinizde bir dükkana girerek alış veriş edebiliyorsunuz. Dükkandan motorunuza çeşitli donanım ve aksesuarlar alabileceğiniz gibi kendinize çizme, pardesü veya kask gibi eşyalar da alabiliyorsunuz. Sözün kısası klasik yarış oyunlarından sıkılmış olan herkezin deneyebileceği ilginç ve değişik bir oyun.

TURRICAN.....**% 86**

Yine Rainbow Arts'ın değişik bir oyunu. Bu kez oldukça güçlü silahlar taşıyan bir robotu yönetiyoruz. Amacımız karşımıza çıkan yaratıkları yok ederek, bulunduğumuz gezegenden kurtulmak. Şimdi 'yine alışılmış bir savaş oyunu' diye düşünebilirsiniz. Ama oyun hiçte sizin sandığınız gibi basit ve türünün vasat örnekleri gibi değil. Yönettiğimiz robotun birbirinden farklı, birçok değişik silahı var. Karşınızdaki düşmanın türüne göre daha etkili olan silahı kullanabilirsiniz. Oyunda ilerlediğiniz platformda koşup zıplayabiliyorsunuz. Her kademenin sonunda dev bir yaratıkla karşılaşarak, onu öldürmeye çalışıyorsunuz. Grafik ve animasyonları oldukça güzel. Bu tür oyunlardan hoşlanıyorsanız kaçırmayın.

CADAVER.....**% 93**

Karanlığın ortasında bir bataklık, bu bataklığın ortasında bir şato ve bu şatonun içinde de Necromancer... Cadaver bu şekilde başlayan, oldukça kaliteli bir arcade-adventure. Grafikler kelimenin tam anlamıyla bir harika. Oyunun oynanışı ise oldukça kolay, fakat oyunun kendisi bu kadar kolay değil. Bu sebeple Cadaver hernekadar bir çocuk oyunu gibi görünse de, büyük çocuklara! yönelik bir oyun. Siz oyunda sevimli bir Dwarf'ı (cüce) yönetiyorsunuz. Bütün kötülüklerin yatağı olan ve kötü bir büyücünün yaşadığı şatoya yanlışlıkla geliyorsunuz. Geriye dönemiyorsunuz, çünkü kayığınız kullanılamaz durumda. Şatonun ise oldukça kötü bir geçmişi var. Şimdiye dek içine giren biri, bir daha dönmemiş. Belki siz geriye dönebilir, bu arada da kötü büyücüyü yokeder ve ülkenize huzuru getirirsiniz. Mutlaka alın...



LAST NINJA 2.....**% 84**

System 3 tarafından yapılan ve ilk olarak C-64'te piyasaya çıkan bir oyun. Fakat ne yazık ki Amiga'da bu oyun oldukça kalitesiz olmuş. İstense daha iyi yapılabilirdi. Oyunda siz bir ninja'sınız. Last Ninja 1 'de yok etmeye çalıştığınız kötü samuray New York'a kaçmış. Siz de peşi sıra New York'a gidip bu işi bitirmeye çalışıyorsunuz. Çeşitli yerlerden toplayacağınız silahlarla dövüşüyor, bulacağınız birçok aletle, çeşitli ufak bilmeceleri çözüyorsunuz. Bu sebeple Last Ninja 2 bir arcade-adventure sayılabilir. Oyunda farklı yerlerde geçen toplam 5 bölüm bulunmakta. Merak edenler alabilirler, fakat pek beğenilecek bir oyun değil, Amiga için oldukça zayıf kaçmış.

FOOTBALL DIRECTOR 2.....**% 97**

Hiç grafiği olmayan, fakat buna karşın zengin bir menüye sahip olan zorlu bir menejerlik oyunu. Eğer güzel grafikli bir menejerlik oyunu arıyorsanız, her zaman hayal kırıklığına uğrarsınız, fakat buna rağmen World Soccer'ı alabilirsiniz. Fakat bu oyunun da oldukça zayıf bir oyun olduğunu görürsünüz. Fakat Football Drector 2 tam anlamıyla kaliteli bir menejerlik. Bir teknik direktörün yapması gerekenlerin hepsi bu oyunda düşünülmüş. Diğer oyunlarda genelde para fonksiyonuna pek önem verilmez, fakat bu oyunda sizin en büyük rakibiniz ekonomik sorunlar. Genç takım kurma, bunları yetiştirme, oyuncularla mukaveleler imzalama, kovulma, yeni takımlardan gelen tekliflerin hepsi bu oyunda düşünülmüş. Diğer menejerliklerdeki gibi 5 yılda birinci lige çıkamıyorsunuz.

JACK NİCKLAUS GOLF & COURSES ..... % 93

Jack Nicklaus dünya şampiyonu bir golfçüdür. Onun adıyla yapılan bu golf oyunu da, şimdiye dek yapılan diğer tüm golf oyunlarından daha kalitelidir. Herşeyden önce oyun oldukça gerçekçi. Sopaların uçlarından rüzgarın şiddetine ve havanın durumuna kadar herşey, bu oyunda düşünülmüş. Fakat bunlar oyuna fazla bir özellik katmıyor. Oyunu diğerlerinden farklı kılan özelliği, hızı. Grafikler ve diğer ekranlara geçiş oldukça hızlı, bu da sizi fazla bekletmiyor. Jack Nicklaus Golf ile ilgili piyasada 3 adet disket bulabilirsiniz. Bunlardan ikisi farklı parkurların bulunduğu, fakat temel anlamda aynı olan oyunlardır. 3. disket ise parkur dizayn programıdır. Bu program sayesinde, kendi parkurunuzu, kendiniz yapabilirsiniz. Yaptığınız bu parkurları da Nicklaous golfun oyun disketlerinde kullanabilirsiniz. Golf ile ilgilenenler aradıklarını bulabilirler.

WINGS..... % 96

Cinemaware firmasının yaptığı, hoş grafiklere, sürükleyici bir konuya sahip olan. oldukça kaliteli bir oyun. Oyunda 1. dünya savaşı sırasında Verdun hattında savaşan bir pilotu canlandırıyorsunuz. Canlandırıyorsunuz diyorum, çünkü oyunu oynamaktan ziyade bir filmi izliyormuşçasına zevk alabiliyorsunuz. Uçak yönettiğinizi söyledim, fakat bunun simulasyonla ilgisi yok. Oyun tamamen arcade türünde. 3 ana görev şekli var. Bu görev şekillerine göre de 200 den fazla görev var. Sizin yönettiğiniz uçak çift kanatlı bir uçak. Fakat düşmanınız olan alınanlarda manevra kabiliyeti yüksek olan tek kanatlı ve oldukça dayanıklı olan 3 kanatlı uçaklar var. Grafikleri tek kelimeyle üstün olan Wings, ülkemizde de oldukça beğenildi.

MUSCLE CARS ..... % 83

Accolade firmasının yaptığı Test Drive 2 için hazırlanan 'araba' disketi. Muscle Cars'da kullanabileceğiniz 5 yeni tip araba var. Bu arabaların hepsi de 60'lı yılların arabaları. Ortak yönleri, o zamanların en hızlıları olmaları. Sadece bir yıllık bir süre için üretilen ünlü kobra roket sistemine sahip olan MUSTANG'de Muscle Cars'da mevcut. Muscle Cars sadece bir araba disketi olduğu için yüklendikten sonra yarışacağınız yollarda, ya da diğer arabalarda bir değişiklik yok. Yollar ve karşıdan gelen arabalar yine Test Drive 2'nin yolları ve arabaları.

KICK OFF 2 (EXPENDED) ..... % 97

Anco firmasının meşhur Kick Offunu herhalde bilgisayarı olan herkes biliyordur. Kick Off 2'de Kick Off 1 ve Extra Time'a nazaran birçok yenilik vardı. Fakat eksik kalan birtakım şeyler de mevcuttu. İşte Anco bu eksiklerini Kick Off 2 (expended) ile kapattı. Kick Offun bu son versiyonunda 2 yenilik var. Birincisi orta saha ve yan hakemler, ikincisi ise oyuncuların rövaşata atabilmeleri. Bunun dışında adamların biraz daha hızlı ve şutların da biraz daha sert olduğu, ilk bakışta göze çarpanlar. Kick Off 2'nin bütün özellikleri Expended'de mevcut. Forma renkleri, replay'ler, dünya kupası vs.

OPERATION STEALTH ..... % 96

'Future Wars'u yapan firmanın bir oyunu olan Operation Stealth'de siz yüksek dereceden bir casusu yönetiyorsunuz. Amerikanın elindeki yüksek teknolojiye sahip olan en iyi uçaklarından ' Stealth' çalınmıştır. Bu uçağı çalan ise bunu kötü emelleri için kullanacaktır. Siz de olayı araştırmak için 3. dünya ülkelerinden birinde oyuna başlıyorsunuz. Tam bir James Bond filminin havasında geçen oyunda, her modem casusun sahip olduğu birçok garip alete ve silaha sahipsiniz. Grafik bakımından Future Wars'u aşmış bulunan oyun, belki de 1990'ın en iyi adventure'larından. Kolay oynanabilmesi, sizi sözlüklerin içinde boğmaması, sürükleyici konusu ile Operation Stealth alınması gereken bir oyun.

CHRONO QUEST 2 ..... % 98

Chrono Quest l'den oldukça farklı bir oyun. Grafikler oldukça detaylı, müzikler her çağda değişiyor. Oldukça karmaşık bilmecelere sahip, bu nedenle de oldukça zor. Eşyaların alım ve kullanımında milimetrik mouse kliklemeleri gerektiriyor. Oyun tam 1. kaldığı yerden başlıyor. Chrono Questl'de kahramanımız babasının/ katilini bulmak için zamanda geriye gitmiş ve sonunda da babasının katilini bulmuştu. Chrono quest 2'de ise geri gittiği bu çağdan günümüze dönüş konu olarak ele alınmış. İlkinin aksine ikide birçok zamana gidecek ve burada bulacağınız eşyaların yardımıyla geriye dönmeye çalışacaksınız. Psygnosis firmasının yaptığı ender Adventure'lardan biri olan Chrono Quest'de 1990'ın kaliteli adventure'larından biri.

HOUND OFSHADOW ..... % 99

Electronic Arts tarafından yapılmış olan ve belkide şimdiye dek yapılan en kaliteli adventure. Hound of Shadow bir text-adventure. Bunun yanında FRP öğeleri de katılarak, ortaya hayli ilginç ve sürükleyici bir oyun çıkmış. Siz oyunda bir dedektifsiniz. Fakat oyuna geçmeden önce, oyunda yöneteceğiniz dedektifin bütün özelliklerini belirliyorsunuz. Bunlar alerjiden, yabancı dile; içkiye olan dayanıklılıktan, dağcılığa kadar çok çeşitli alanlarda. Bunları yaptıktan sonra ortaya tamamen sizin yarattığınız bir karakter çıkıyor. Yapacağınız bu seçimler oldukça önemli ve oyunu da büyük ölçüde etkiliyor. İlk olarak basit bir cinayet ve bir ruh seansı ile başlayan oyun, daha sonra umulmadık bir biçimde gelişiyor ve kendinizi bir anda çok farklı boyutlarda ve çok zor durumlarda buluyorsunuz. Bundan sonrası ise tam bir korku ve macera romanı gibi. Text-adventure'lardan hoşlananlar mutlaka alsınlar.

COLONEL'S BEQUEST..... % 88

Bir Sierra oyunu olan Colonel's Bequest, tam bir Agatha Cristine romanı. Siz bir bayan dedektifsiniz. Daha doğrusu bir dedektiften ziyade Cristine romanlanndaki cinayetleri çözen sivil tiplerdensiniz. Colonel'in adasına gidiyor ve orada bir dizi esrarengiz olayı çözmeye çalışıyorsunuz. Fakat oyunun bir çok negatif yönü var. Bir odadan diğerine gitmek için oldukça uzun bir süre beklemek zorundasınız. Bu sebeple oyun oldukça yavaş sayılabilir. Bunun da nedeni detaylı grafikler, ikinci negatif yön ise oyunun, oldukça zor olması. Sayfalar tutan notlar almak zorundasınız. Bu da bir süre sonra insanı sıkıyor. Oyun yavaş ve zor olsa da, grafikler bir adventure için inanılmaz derecede güzel ve detaylı. Zaten bir çok önemli bilgiyi de. bu grafiklere bakarak sağlıyorsunuz. Uzun süre sıkılmadan oynayabilecek, sabırlı adventure meraklıları alabilir.

Qt EST OF THE CAMELOT ... % 92

Gene bir Sierra adventure'ı. Oyunda siz Kral Arthur'u yönetiyorsunuz. Ülkenizde büyük bir kuraklık var, bu yetmezmiş gibi yuvarlak masanın diğer şövalyeleri çeşitli şekillerde zor durumdalar. İşte size iki görev ; hem kuraklığa bir çare bulacaksınız, hem de diğer şövalyeleri, içinde bulundukları zor durumdan kurtaracaksınız. Oyunun haritası oldukça geniş. Bu sebeple gidebileceğiniz bir çok yer bulunmakta. Fakat oyunun başında sadece birkaç yeri araştırabiliyorsunuz. Zamanla bilmeceleri çözdükçe yeni yerlere gidebiliyorsunuz. Bu ovun da, bu yılki Sierra oyunları içinde zor olanlarından. Her Sierra oyununda olduğu gibi. bu oyunda da birkaç arcade bölümü bulunmakta. Bu bir avantaj mı yoksa dezavantaj mı bilemiyorum, karar sizin.

POLICE QUEST 2 ..... % 95

Bu sene tam bir Sierra senesi. Sadece bu firma, adventure öldü, ölecek' denirken piyasaya bu kadar çok oyun çıkardı. Bu sebeple de Almanaktaki Adventure'ların büyük bir kesimi de, bu firmanın oyunlarından oluşuyor. Poliçe Quest 2'de, l'de yakaladığınız suçlu ne yazık ki kaçıyor. Sizden intikam almak isteyen bu tehlikeli katili, durdurmak gene size düşüyor. Oyunda bir çok arcade kokan bölüm bulunmakta. Bunun yanında Poliçe Quest 2, oldukça iyi simule edilmiş bir oyun. Siz bir polisin yapabileceği herşeyi yapıyorsunuz. Grafikleriyse Poliçe Quest 1 ile uzaktan yakından alakalı değil. Oyunun bilmeceleri fazla zor değil. Bu sebeple diğer oyunlarda olduğu gibi günlerce kafa patlatmanıza gerek yok. Kurtarma operasyonundan, dalgıçlığa kadar yapacağınız birçok şey bulunmakta. Adventure ile tanışmak isteyenlerin alabileceği, orta karar

bir adventure.

HEREOS QUEST ..... % **90**

İşte FRP'nin ve adventure'un güzel bir bileşkesi olan, zorlu ama bir o kadar da zevkli bir oyun. Siz oyunda hırsız, savaşçı ya da büyücü olan karakterlerden birini seçerek oynuyorsunuz. Her birinin farklı özellikleri olduğundan, yapabilecekleri de farklı. Bu sebeple karşılaşacağınız bilmecelerin de çözüm şekilleri farklı. Bir maceraperest olarak, yolunuz bir köye düşüyor. Köyün ise oldukça fazla derdi var. Siz bu dertleri tek, tek çözeceksiniz. Kimi zaman kaba kuvvetle, kimi zaman da büyü ile. Bu oyun Sierra'nın şimdiye dek yaptığı, en fazla araştırılacak yere sahip olan adventure'ı. Oyun tam bir masal havasında geçiyor. Bu sebeple sıkılmanıza olanak yok. Grafikler ve müzik, olabilecek olanın en iyisi. Bilmeceler ise oldukça fazla ve zor sayılabilir. Espiriler ise unutulmamış, bu da oyuna ayrı bir zevk ve hava vermiş. Bu oyunu herkese tavsiye edebilirim. Sıkılmanıza olanak yok. Mutlaka alın, paranızı sokağa atmazsınız.

PHANTASIE ROLE PIAYING (FRP)

CHAMPIONS OF KRYNN .....% **98**

SSI firması tarafından yapılan ve Dragonlance serisinden olan bir FRP. Oyunda siz 6 kişilik grubunuzla gizemli ve tehlikeli Krynn dünyasında maceradan, maceraya koşuyorsunuz. Gerçekleştirmek zorunda olduğunuz, birçok önemli görev var. Ayrıca oyunu bitirebilmek için. bir Knight'a ihtiyacınız var. Grubunuzu kurarken bunu unutmayın. Kötü Draconian'lar Krynn'ı istila etmiş durumdalar. Siz de grubunuzla bu kötü canlıları geldikleri yer olan cehenneme gönderip, Krynn'a huzuru getirmeye çalışıyorsunuz. Bundan başka son ejderha savaşından arta kalan yegane Ejderha mızrağını (Dragonlance) da bulmak ve bunu en iyi şekilde kullanmak zorundasınız. Oyun sonlara doğru, oldukça sürükleyici bir hal alıyor. Son savaşınız ise tam anlamıyla sizi de Krynn dünyasına götürüyor. SSI'nin yaptığı en güzel AD&D oyunu.

BSS JANE SAYMOUR..... *'k* **65**

Xenomorph türünde olan bir FRP. Fakat Xenomorph'un kütü bir kopyası olmaktan öteye gidememiş. Grafikler ise gene pek içaçıcı değil. Oyunda, Federasyonun yıldız filosu ile anlaşılamayan bir nedenle bağlantı kesilmiştir. Siz de filonun başına gelenleri öğrenmek ve mümkünse filoyu geri getirmekle yükümlü bir Federasyon ajanısınız. Oyunda araştırmanız gereken binlerce oda var. Odalar arasında geçişi sağlayan çeşitli renklerde Keycard'lar bulunmakta. Bu kartları kullanarak odalardan, odalara geçeceksiniz. Ayrıca çeşitli şekillerde programlayabileceğiniz robotlar bulunmakta. Bu robotlar da size görevinizde yardımcı olacaklar. Gemide insan haricinde bir çok canlı var. Buradan yola çıkarak, size söylenmeyen bir bilgiyi öğreniyorsunuz. Gemilerin kargo bölümlerinde çeşitli gezegenlerden toplanmış olan canlı türleri bulunmakta. Bu canlılarda bir yolunu bulup kargo bölümünden kurtulmuşlar ve ortalıkta dolaşıyorlar. Oldukça tehlikeli olan bu canlılar, sizi her fırsatta öldürmeye azmetmişler. Ayrıca geminin bazı bölümleri radyasyonlu. Oyun hakkında son söyleyeceğim, 10 level'dan oluşan bir fiyasko.

LEGEND OF FAIRGHAIL.....% **97**

Rainbow Arts firmasının yaptığı, kapak ve poster resimlerini de Celal Kandemiroğlu'nun çizdiği ve Bard's Tale'in de pabucunu dama atabilecek bir oyun. Elf ve Dwarf'lar amansız bir savaşa girmişler. Bu arada içinde insanların yaşadığı bir köy de, tam bu savaş meydanının ortasında kalmış. Elf'ler durmadan bu köye akınlar düzenliyorlar ve insanları öldürüyorlar. Çaresiz kalan Kont'ta komşu topraklarda yaşayan insanlardan yardım istiyor. Fakat komşu topraklara bu yardım çağrısını götürecek insan bulunmamakta. Bu sırada siz devreye girip, bu görevi üstleniyorsunuz. Fakat komşu topraklara ulaşabileceğiniz yegane yol Dwarf madeninden geçmekte. Oyunda toplam 8 dungeon, bu dungeon'larda da 1000'den fazla oda ve 4'er kat bulunmakta. Karşılaşacağınız 80'den fazla zeki canlı ve 140'dan fazla büyü de oyunun bazı özelliklerinden birkaçı. Fakat oyunun en büyük özelliği, Phantasie 1, 3 ve Bard's Tale 1, 2'den karakter transfer edebilmeniz. Böyle birşey daha önce hiçbir oyunda yapılmamıştı. Bence bu oyun da Bard's Tale gibi yıllarca dergilere konu olabilecek bir oyun.

POOL OF RADIANCE .....% **88**

SSI firmasının AD&D türünde yaptığı ilk oyun. İlk başta oldukça büyük sükse yapan bu oyun daha sonraları Curse of the Azure Bonds ve Champions of Krynn'ın piyasaya çıkmasıyla gözden oldukça düştü. Grafik ve efektler diğer iki oyuna nazaran oldukça kötü. Konu ise diğerlerinden daha kapsamlı, fakat oyunda karşınıza çıkan canlılarla savaşlar, o kadar fazla ve bu canlıların sayıları o kadar çok ki, bu insanı oyundan soğutmaya yetiyor. Zaten bu sebeple firma daha sonra yaptığı diğer iki oyunda bunu düzeltmiş. Oyun Moonsea ve çevresinde geçiyor. Kütü bir büyücü olan Tyranthraxus bütün insanlığı yoketmeye yemin etmiş, bunu da gerçekleştirmek üzere. Buna engel olabilecek yegane insanlar da sizin grubunuz. İlk olarak şehrin diğer bölümlerini kurtarıyorsunuz, ardından da harita da çeşitli yerlere gidip ufak ara görevleri yerine getiriyorsunuz. Son olarak da kütü büyücüyü yok edecek ve görevinizi tamamlayacaksınız. Bu oyunda kullandığınız karakterleri Curse of the Azure Bonds'da da kullanabilirsiniz.

SIRATEJİ

KHALAAN ..... **%72**

Rainbow Arts tarafından yapılan, Joan Arc tipi basit bir strateji-arcade oyunu. Büyük mihracenin ölümünden sonra toprakları bölünmüştür. Bu topraklarda dirlik ve düzeni sağlayacak ve bütün topraklan birleştirecek olan kişi, yeni mihrace olacaktır. Bunu gerçekleştirmek de o kadar zor değil. Biraz joystick kabiliyetiniz varsa, pek bir stratejiye gerek kalmadan da bunu gerçekleştirebilirsiniz. Haritanın sadece soldan sağa doğru olması ve ilerlemelerin de sadece bu yönlerde yapılması, oldukça büyük bir dezavantaj. Zengin gözükse de pek yeterli olmayan bir menü bulunmakta. Ordu savaşları ise kılıçlı iki kişinin savaşı olarak ele alınmış. Gemi savaşlarınıysa, ordunuz ne kadar güçlü olursa olsun kazanmanız imkansıza yakın. Oyunun tek iyi yanı da grafikleri. Pek tavsiye edilebilecek bir strateji değil.

IMPERIUM ..... % **90**

Gelecek çağda geçen ve 1000 yıllık bir süre içinde tüm yıldız sistemini tek bir imparatorluğun bayrağı altında toplamanız gereken, Electronic Arts yapımı kaliteli bir strateji. Oldukça geniş bir menü sistemine sahip olan oyunda, siz ilerleyen yıllarda kendi teknolojinizi kuruyor ve bunu geliştiriyorsunuz. Fakat oyunun kötü yanlan da yok değil. Bir gezegenden diğerine 40 yılda gitmek, size ve adamlarınıza ölümsüzlük veren mineraller gibi bazı fonksiyonlar da oyunu biraz basitleştirmiş. Fakat buna karşın, Reach for the Stars'dan beri yapılan en kapsamlı oyun. pek zor olmamakla birlikte, gene de sizi terletebilir. Alırken orijinalini alın, aksi takdirde oynayamazsınız.

ŞTORM ACROSS EUROPE .... % **91**

İkinci dünya savaşı konu olarak ele alınmış. İyi bir strateji ile savaşın gidişatını ve tarihi değiştirebilirsiniz. Kara, hava ve deniz savaşları bulunan, ayrıca atom bombasını bile kullanabileceğiniz, fakat bunlara rağmen zor olmayan bir SSI oyunu. Her yıl çeşitli şekillerde üretimler ve çeşitli alanlarda araştırmalar yapıyorsunuz. Orduya verilecek olan ve her mevsim verilen silah miktar ve türlerini belirliyor, parasütçüleri kullanabiliyorsunuz. Bu açılardan bakıldığında oldukça orijinal bir oyun olarak düşünülebilir. Strateji ile tanışmak isteyenler, oyunun kuralını Storm Across Europe'dan öğrenebilirler.

Dikkat ettiyseniz, bu yazımızda Simulasyonlara yer vermedik. Bunun nedeni gelecek ay daha kapsamlı bir yazı dizisinde, simulasyonların geçmişi, geleceği ve bu günkü durumunu ele alacak olmamızdır. Bu başlık altında da 1990 yılındaki tüm simulasyonları gene bu şekilde olduğu gibi kısaca değinmeye çalışacağız. 90'dan Seçmeler başlığı altında yayınladığımız bu yazı, umarız hoşunuza gitmiştir. Bundan böyle her ay KISA-KISA başlığı *altında* 3, 4 *sayfayı, bu* şekildeki tanıtımlara ayıracağız. Bu sayede piyasada bulunan bir çok oyun hakkında size ufak da olsa bilgi vermeye çalışacağız.

AMIGA SALTASI

* FLOOD

Bu oyunda çeşitli kademelere ulaşabilmek için aşağıdaki kodlan kullanmanızı gerekli.

Kademe	Şifre	Kademe	Şifre
1	FROG	22	REED
2	YEAR	23	LİME
3	QUIF	24	QUID
4	LONG	25	WING
5	WORD	26	FLEE
6	FRED	27	GIGA
7	WINE	28	HEAD
8	GRİP	29	LOOP
9	TRAP	30	SING
11	FRAK	31	JOUX
12	VINE	32	PINK
13	JUMP	33	GOGO
14	NILL	34	LETS
15	FOUR	35	QUAD
16	GRIT	36	BRIL
1	ZING	37	EGGS
18	JING	38	HENS
19	LIDO	39	NAİL
20	POOL	40	SOAP
21	HATE	41	FOAM
42	MEEK		

* NEUROMANCER

Oyunda gerekli bazı kodlar aşağıdadır :

Link kodu	Terminal	Şifre
Cheapo	Cheap hotel	Cockroach
Regfellow	Regular fellows	Visitor
Consumerev	Consumerreview	Review
Asanocomp	AsanoComputing	Vendor
Worldchess	WorldChess	Member
Chaos	Panther Moderns	Mainline
Bozobank	Bank of Zürich	*
Hosakacorp	HosakaCorporatior	Fungeki
Soften	Sea	Permafrost
FUJI	Fuji Electric	Uchikatsu
Keisatsu	Tactical Police	Supertac
Hitachibio	Hitachi Biotech	Biotech
Musaborind	Musabor Industies	Subaru
Loser	Gentleman Loser	Loser
Eastseabod	Esfa	Longlsland
Bankgemein	Bank Gemeinschaft	Verboten
Voyager	NASA	Apollo
Yakuza	Yakuza	Yak

* DAMOCLES

Bu oyunda çeşitli nesnelerin koordinatları, aşağıda toplanmıştır. Bunları kullanarak oyunda daha hızlı ilerleyebilirsiniz.

Kapılar:

nahtar	Yerleşim noktası	Gezegen koord.	koord.	Kat
B	Eris/Bare adası	750-375	06-05	B
C	Metis	617-510	01-03	G
D	Dion/doğuDion	810-566	06-00	
E	Dion/Birmingham adası	793-571	03-14	9
F	Eris/Capital şehri	018-284	15-12	2

Taşıtlar:

Anahtar	Yerleşim noktası	Gezegen koord.	Koord.	Kat
99Chevy	Eris/Bareadası	750-375	06-02	
22 CV	Gaea/Chaldea	063-439	08-08	1
Best cup	Eris/Capital şehri	017-284	08-14	
Bullet	Pan/Pan labor. kampı	103-689	04-01	1
Concord III	Mentor/Mentor istasyon	689-316	09-07	
Eagle9SE	Eris/Capital şehri	017-283	09-08	B
Targ Tourer	Vesta/Poltburo şehri	264-326	04-06	1
VIPLimo	Vesta/Politburo şehri	016-283	07-08	1

Taşıyıcılar:

Taşıyıcı	Yerleşim noktası	Gezegen koord.	Koord.	Kat
0	Gaea/Ur şehri	125-687	07-01	
1	Eris/Bareadası	750-375	06-02	G
2	Dion/Birmingham	793-574	03-14	1
3	Metis	616-511	00-06	9
4	Vesta/Politburo şehri	264-326	04-06	B
5	Eris/Capital şehri	017-283	11-08	B
6	Gaea/Chaldea merkezi	064439	08-08	1
7	Logos	316-896	04-02	4
8	Bacchus	405-638	02-08	
9	Mentor	689-316	09-07	

BÜYÜTEÇ VİNYET

*Bazılarınız disket sürücülerinin kafalarını temizlemek için satılan temizleme disketlerini kullanırlar. Fakat bunun için X-Copy de gerekli olacağından sırf temizleme için bu programı almanız gerekecektir. Temizleme disketi ile tam verim almak için disket takılı iken kafaların da hareket etmesi gerekir. Aşağıdaki program bu işi sizin için halledecektir.

```
PRINT "Lütfen sol mouse tuşuna basınız."
WHILE MOUSE(0)=0 : WEND
led=12570880&
POKEled,127
POKEled,119
POKEled+512,0
FORsan=1 TO 10
LOCATE 2,1 : PRINT "Süre (sn.): ";san
t=INT(TIMER)
döngü:
IF INT(TIMER)=t THEN döngü
NEXT san
POKEled+512,255
```

Temizleme disketini taktıktan sonra sol tuşa basarsanız kafa ve disket 10 saniye boyunca hareket edeceklerdir. Bu da kafaların temizlenmesi için yeterli bir süre.

* 'Bootshop' programında, baştaki sıkıcı soruları doğrudan geçmek için, sorular sorulduğunda sol mouse tuşuna ve joystick tuşuna beraber basın.

* Deluxe Paint III kullanıcıları için de bir kolaylığımız var. Sol Amiga tuşu yardımıyla bir brush'a istediğiniz yolu takip ettirerek animasyon yapabilirsiniz. Bunun için de animasyonumuzun kaç kareden oluşacağını "Set Frame" ile belirledikten sonra gerekli brush'ı alıp (ya da yükleyip) yay çizme fonksiyonunu alın. Animasyonun ilk karesine gelerek sol Amiga tuşuna basarak bunu bırakmadan brush'ın takip edeceği yolu belirleyin. Yolu tanımladıktan sonra ilk önce mouse ardından da Amiga tuşunu bırakırsanız animasyon yaratılır. Brush'ınız, belirlediğiniz yolda hareket edecektir. Programda son yaptığınız işlemi tekrarlamak için 'a' tuşuna basabilirsiniz.

* Bir başka püf noktası da ProWrite için. Ekranda bir satır fazladan görmek istiyorsanız, yazım penceresini en yukarı alarak maksimum boyuta getirin ve Shovv Ruler fonksiyonunu kapatın (<sağ Amiga tuşu> + <R>).

* İpuçları verirken BASIC kullanıcılarını da unutmamak lazım. Programlarınızda mouse kullanmak istemiyorsanız, aşağıdaki satırları programınızın başına ekleyin.

```
WHILE PEEKW (14675974&) > 25
WEND
POKEW 14676118&,32
```

Mouse işaretçisini tekrar geri getirmek için ise sadece tek satır yeterli:

```
POKEW 14676118&,32800
```

* PRINCE OF PERSIA:

Broderbund'un muhteşem oyunlarından biri olan PRINCE OF PERSIA'da ilk üç kademeyi geçmek için Shift ile berader 'L' tuşuna basın.

* MENACES

PSYGNOSIS'in eski shoot'em up'ı MENACE'de oyun esnasında XR3;TURBONUTERBASTARD yazın ve bakın neler oluyor.

*BAR GAMES

Eğer içinizde Bar Games'in **'Pick-up Artist'** bölümünü bitirmek isteyenler varsa, bu satırları okusunlar. Aşağıdaki tabloda her kızla mutlu sona' ulaşabilmeniz için seçmeniz gereken laflar verilmiştir. Size tavsiyem, sözlerden çok cümlelerin diziliş sırasına dikkat ederek oynamanız. Evet bizden bu kadar, gerisi size kalmış. Bol şanslar, basanlar.

STEPHANIE

(Barın solundaki kumral)

Notu aldıktan sonra barda :
Stock Market. (1. cümle)
Bill Jent at Gold Flachs (3. cümle)
Real Estate (1. cümle)
Doğru kızı bulduktan sonra içki içerken
Bourbon and water (1. cümle)
Real Estate Broker (1. cümle)
Luigi's (1. cümle)
Yemekte :
Classical (3. cümle)
The symphony (2. cümle)
Cheesecake (3. cümle)
Plajda :
Water skiing (2. cümle)
Build a sand castle (3. cümle)
Walk along the beach (1. cümle)

MICHELLE

(Ortadaki sansın)

Notu aldıktan sonra barda :
The latest swimwear (3. cümle)
Play baseball (1. cümle)
What are you studying? (1. cümle)
Doğru kızı bulduktan sonra içki içerken
Beer (3. cümle)
Yes (1. cümle)
Nature's Garden (3. cümle)
Yemekte :
Rock'n Roll (1. cümle)
The Movies (3. cümle)
Fresh stravvberries (2. cümle)
Plajda :
The ocean (2. cümle)
Scuba dive (2. cümle)
Walk along the beach (1. cümle)

ANASTASIA

(Sağdaki siyah saçlı esmer)

Notu aldıktan sonra barda :
Exotic vacation sites (2. cümle)
Lanai, Hawaii (3. cümle)
Ride horses (2. cümle)
Doğru kızı bulduktan sonra içki içerken
Wine spritzer (2. cümle)
Psychologist (3. cümle)
My place (2. cümle)
Yemekte :
Jazz and Blues (2. cümle)
The theater (1. cümle)
Hot fudge sundae (1. cümle)
Plajda :
The radio station (1. cümle)
Fly a kite (1. cümle)
Walk along the beach (1. cümle)

*SHADOWOF THE BEASTII

İşte size Beast iki için birkaç tiyo. Sağa doğru ilerlediğinizde karşılaştığınız adama aşağıdaki sözleri söyleneve çalışın ilginç cevaplar alacaksınız.

MALETO OLDMAN
KARAMOON GATE
SEA PACK

Son iki sözcüğü hapse düştüğünüzde, orada bulunan diğer esire söylemeyi deneyin.

* LEGEND OF LOST

Eğer Legend of Lost'u oynuyorsanız, aşağıdaki şifreleri deneyin.

.RHINO (2. level)
STONES (3. level)
LADDER(4.1evel)

İçinizde bundan sonraki level 'lara gelenleriniz olursa bize yazsın

WHERE IN TIME İS CARMEN SANDIAGO

CAN ÖZTÜRK

Adventure köşemizde, iki aydır ara verdiğimiz adventure tanıtımlarımıza yepyeni bir oyunla devam ediyoruz.

Carmen Sandiego serisi oyunlarını, daha önce mutlaka duymuşsunuzdur. Bu serinin dördüncü ve son oyunu olan Where in Time Is Carmen Sandiego, PC'lerden sonra Amiga'da da çıktı. Broderbund firmasının çıkardığı Carmen Sandiego serisinin genel özelliklerinden bahsedecek olursak; oyunlardaki genel amaç, Acme Dedektiflik Bürosunda çalışan bir dedektif olarak size bildirilen suçu işleyen suçluyu yakalamak ve adalete teslim etmek. Bunun için çeşitli ülkeler ve bu ülkelerdeki bazı şehirlere giderek suçlu hakkında bilgi ve ipucu topluyorsunuz. Suçlunun kimliğini tanımladığınız, sonra da onu bir yerde yakaladığınız anda görevi başarmış oluyorsunuz. Bu tür başarılarınız artınca, kısa zamanda terfi edip, oyunun sonunda usta dedektiflerin arasına adınızı yazdırarak kendinizi emekliye ayırıyorsunuz.

Carmen Sandiego oyunlarının en önemli özelliklerinin başında, eğitici olmaları geliyor. Dünyanın çeşitli bölgelerinde hırsız kovalamak ve bu yerlerde elde ettiğiniz bilgiler ve ipuçları, en başta coğrafya bilginizin, siz farkında olmadan, büyük bir hızda artmasını sağlıyor. Bu oyunlarda başarılı olmanın ilk şartı, iyi derecede coğrafya bilgisine sahip olmada yatıyor.

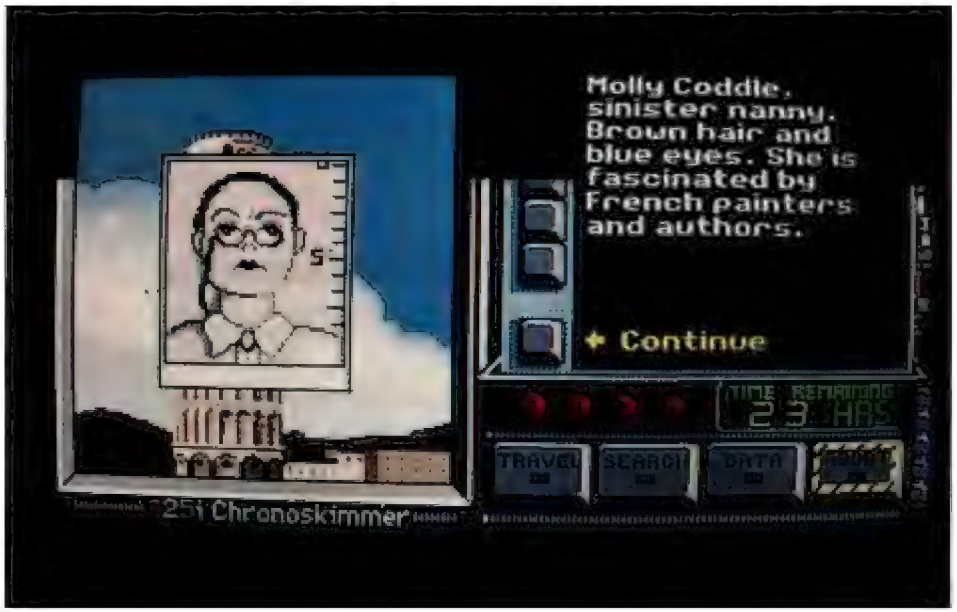
Gelelim yeni oyunumuza. Bu oyunda yukarıda bahsettiğimiz özelliklere ek olarak yeni bir boyut eklenmiş. Bu da *zaman,* yani sonuç olarak iyi derecede tarih bilgisi anlamına geliyor. Eğer geçmişe yolculuk yapmak sizin için cazipse, bu oyunu Amiga'nıza yükleyip bilgisayarınızın karşısına hemen geçebilirsiniz. Bilgisayarınızın başından kalktığınızda da kazancınız sadece zevkli ve heyecanlı dakikalar yaşamış olmakla sınırlı kalmayacak, tarih ve coğrafya kültürünüzü de geliştirmiş olacaksınız.

Oyuna Acme Dedektifliğin San Francisco'daki merkez binasında başlıyosunuz. Acme Dedektiflik, ilk oyundan bu yana işleri bayağı ilerletmiş ve şimdi bir gökdelende faaliyet gösteriyor. Faaliyetlerinden biri de zamanaşırı işlenen suçlar için hükümete hizmet vermek. Binanın girişindeki asansörü düğmeye basarak çağırdıktan sonra, istediğiniz katın düğmesine basarak gideceğiniz kata ulaşabilirsiniz. Bu katlar şu şekilde sıralanıyor:

5 - HALL OF FAME	(Skor Tablosu)
4 - LOUNGE	(Konuk Odası)
3 - LAB	(Laboratuvar)
2 - PERSONAL	(Başvuru)
L-LOBBY	
B - BASEMENT	(Bodrum)

Önce ikinci kattaki başvuru bölümüne çıkarak, sekreter Diane'i bulup işe alınma formalitelerini tamamlıyorsunuz. Daha sonra size laboratuvar'da geliştirilmiş. Chronoskimmer adında özel bir araç veriliyor. Bu aracın ekranı şu şekilde düzenlenmiş. Sol üstte, bulunduğunuz yerin adı ve onun altında bu yerin bir görüntüsü bulunuyor. Sağ üst kısımda tarih ve alttaki pencerede ise bulunduğunuz yerle ilgili tarihi ve coğrafi bilgiler yeralıyor. Hemen solda yukarıdan aşağıya olarak dizilmiş düğmeler, oyun esnasında pencere içinde karşılarına gelen seçenekleri seçmek için kullanılıyor. Bu düğmelerin ve pencerenin altında kalan zamanınız saat olarak gösteriliyor. En altta da oyunda en çok kullanılan seçenekler olan **TRAVEL, SEARCH, DATA** ve **ABORT** düğmeleri yeralmakta.

Chronoskimmer'ı aldıktan kısa bir süre sonra, ilk göreviniz size bildiriliyor. Carmen Sandiego veya onun çetesinden olan kimseler dünyanın herhangi bir yerinden herhangi bir zamanda değerli bir şey çalıyorlar. Derhal suçlunun peşine düşüp fazla zaman kaybetmeden ipuçlarını toplamaya başlamalısınız. Bu oyunda eskiden olduğu gibi süreniz günlerle sınırlı değil



ve uyumak ve yolculuk yapmak için vakit kaybetmiyorsunuz. Bunun yerine saatlerle sınırlı olan bir zaman limitiniz var. Suçluyu kaç saat içinde yakalamamız gerektiği, oyunun başında görev size verilirken belirleniyor. Bu süreler başta yeterli gibi gözükse de oyunun ileriki aşamalarında çoğu zaman size yetmiyor.

İlk görevlerinizde suçluyu yakalamak pek zor değil. Göreve suçun işlendiği yerde başlıyorsunuz. İlk yapacağınız şey, SEARCH düğmesine basarak araştırma yapmak olacak. Bu seçimden sonra üç farklı alt-seçenek ekrana geliyor. **Witness** seçeğiyle, olayı gören birisinden bilgi alıyorsunuz. Daha fazla bilgi almak isterseniz **Informant** seçeneği bunu size sağlıyor. **Scanner** seçeneğiyle de Chronoskimmer aracınızı kullanarak çevrede suçlu tarafından bırakılmış bir delil olup olmadığına bakıyorsunuz.

Yeterli ipucu topladığınızda TRAVEL seçeneğiyle suçlunun gitmiş olduğunu tahmin ettiğiniz ülkeye ve zamana doğru yola çıkabilirsiniz. Bu oyunda sadece belli sayıdaki ülkelere gidebiliyorsunuz. Öte yandan, bazen aynı ülkenin adının ekranda birden çok yazıldığına tanık oluyorsunuz. Bu aynı ülkeye farklı zamanlarda gidebileceğiniz anlamına geliyor.

İpuçlarını mümkün olduğu kadar çabuk değerlendirip suçlunun kim olduğunu kısa zamanda ortaya çıkarmak büyük önem taşıyor. Araştırma yaparken elde ettiğiniz ipuçları arasında; suçlunun saç ve göz

rengi, sevdiği ressam ve yazar bulunuyor. Bunları öğrendikten sonra, Chronoskimmer'ın DATA seçeneğine girerek **Evidence** bilgilerini verdiğinizde, bilgisayar önce suçlunun kimliğini ortaya çıkarıyor sonra da tutuklama emrini hazırlıyor. Yardımcı robotunuz sayesinde bu andan itibaren suçluyu enselemek için onun izini kaybetmemeniz yeterli. Eğer suçlunun kimliği hakkında çok az ipucu elde ettiyseniz, Dossiers seçeneğinden Carmen Sandiego çetesinin üyeleri hakkında bilgi edinebiliyorsunuz.

Her adventure'da olduğu gibi bu oyunda da durumunuzu diskete kaydetmek isteyeceksiniz. Bunun için ABORT seçeneğinden **Save Game'i** seçmeniz yeterli. Burada ayrıca yeni bir görev alma veya oyundan çıkma için kullanılan seçenekler mevcut.

Oyuna başladığınız yer olan Acme binasının diğer katlarında ilginç bilgiler bulabilirsiniz. Örneğin bodrum katındaki kasada oyundaki performansınızla ilgili bilgiler buluyorsunuz. Diğer katlarda karşınıza çıkan tipleri isterseniz sol mouse tuşuna basarak dinleyebilirsiniz. Ayrıca suçluya yaklaştığınız zamanlarda ekrana gelen küçük animasyon sahneleri oldukça eğlendirici. Bu animasyonlarda zamanını şaşırmış suçlulara (örneğin ortaçağ İngiltere'sinde gangster tipli bir adam gibi) rastlayabiliyorsunuz.

Oyunun orjinaliyle beraber verilen kitap şeklindeki ansiklopedi, başta zorluk çeken oyuncular için bir ipucu aracı olarak düşünülmüş. Karşınıza çıkan suçların çok farklı olması ve gidebileceğiniz çok sayıda zaman diliminin bulunması, bazı durumlarda bu tür bir referans kitaba bakmayı akla getiriyor.

Genel olarak, iddialı ve hit bir oyun olmasa da, Where in Time is Carmen Sandiego şu sıralar zor adventure bilmecelerinden sıkılanlar için mükemmel bir seçenek. Eğitici yönünün yanısıra, zamanda yolculuk yaparken gerçek zamanı bile unutabilirsiniz. Tabi bu arada 'Carmen' serisinin diğer oyunlarını bilmeyen arkadaşlara tavsiyem: " Önce diğer Carmen oyunlarını alın ve oynayın ". Ondan sonra bu oyunu denemeniz daha iyi olur.

512K/Çift Disket

GRAFİK	60
SES	55
ATMOSFER	75
OYNANABİLİRLİK	80
GENEL	75

ADVENTURE İPUÇLARI:

ISLAND OF LOST HOPE

EŞYA	YER/NASIL ELDE EDİLECEĞİ	NE İÇİN
İnsan kemikleri	Ada/Kazarak	Anlamı yok
Hindistan cevizi	Ada üstündeki ağaçtan	Korsanı bayıltmak için
Korsan kıyafeti	Adada	Giyinmek için
Bıçak	Mutfak	Fareyi kesmek için ve bebek balinayı kurtarmak için
Ekmek	Masanın altında	Aç korsan için yemek olarak
Halka	Kaptan/Tahta dümen	Tutuklular için
Demir anahtar	Tayfa kamarası/Korsanı yastıkla bağlamak lazım	Depo, hücre kapısı
Çekiç	Depo	Çiviyi sökmek için
Ip	Depodaki kutuda	Balık avlamak için
Çivi	Tahta duvarda	Balık avlamak için
Balık	Aç korsan	Para kazanmak için
Gümüş anahtar	Kaptan kamarasında resmin arkasında	Büyük sandık için
Çan	Ust güvertede/Çalarak	Nöbetçileri başka yere çekmek için
Fare	Depoda/Tuzağı farenin önüne iterek	Midesini keserek, elmas için
Küçük sandık	Büyük sandık içinde	Hazine kapısının anahtarı içinde
Elmas	Farenin içinde	Hazineye ulaşmak için
Madeni para	Aç korsanda	Deniz kızı için
Boynuz	Mezarlık/Odadan	Yarasalar ve ana balina için
Meşale	Hazine önünde	Samanı yakmak için, kaptanla dövüşürken
Saman	Gemi	Ada sahilinde ve meşaleyle yakmak için
Top güllesi	Korsandan	Gemiye ateş etmek için
3 top güllesi	Topun yanında	Sağ sandalı ağırlaştırmak için

RICK DANGEROUS II

TUNÇ DİNDAŞ

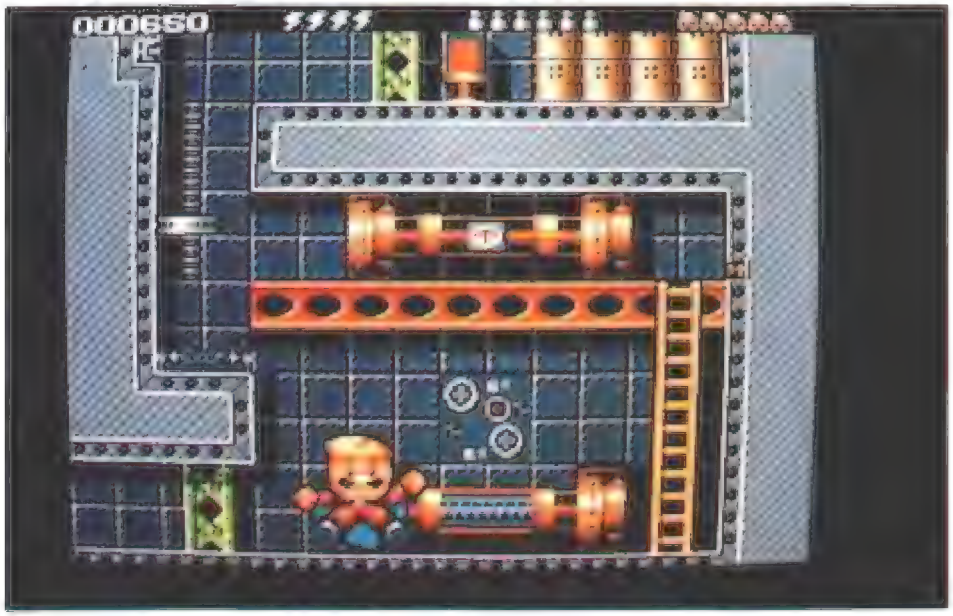
Kaşif Richard yine iş başında. Geçen sene karşısında bolca zaman harcadığımız RICK DANGEROUS yeni kademeleri ve yeni tipleriyle tekrar karşınızda. Hatırladığınız gibi RICK birincisinde Londra'yı yok etmeye çalışan Nazilere karşı savaşıyordu. Maceramız İnka tapınaklarında başlayıp Mısır piramitlerine kadar sürüyordu. Oldukça zor olan birincisinde bir çok bilmece ve tuzakla karşılaşmıştık. Oyunun son kademeleri Londra'da geçiyordu. Artık savaş bitmişti. Kahramanımız bu zorlu savaşı kazanalı bir sene olmuştu. Artık Avrupayı tehdit eden Nazi fırtınası yoktu. Rick artık maceralı yaşamı bırakmış normal bir hayata dönmüştü. Başı beladan kurtulmayan Rick bu seferde istemeyerek ama zorunlu olarak başka bir maceraya sürüklendi. Londra'yı yoketmeye çalışan uzaylılara karşı savaşacak bir kahraman aranıyordu. Geçen sene Londra'yı kurtaran kahraman RİCHARD DANGEROUS'a yine iş düşüyordu. Kahramanımız eski kıyafetini çıkararak yeni silahlarıyla işe koyuluyor. Sizde istemeden bu maceraya katılıyorsunuz. Hazırsanız başlayalım.

Eski RICK DANGEROUS'u oynayan arkadaşlarımız hatırlarlar. Kahramanımız RICK'in silahları, tabancası ve bombasıydı. Ama her iki silahında mermisi sayılıydı. Ayrıca RICK zıplayabiliyor ve yerde sürünerek ilerleyebiliyordu, ikincisinde bütün bu hareketlerin ve silahların hepsi var. Ama oyunun programcısı boş durmayarak oyuna yeni fonksiyonlar eklemiş. Mesela birincide bombaları sadece durduğumuz yere bırakıyorduk. Hızlı olamazsak bomba ile kendimizi bile öldürmemiz mümkündü. Bu zorluk ikincisinde kaldırılmış. RICK DANGEROUS II'de ateş tuşuna basıp joystick'i aşağı çapraza çektiğimizde bombayı yerden sürükleyerek uzağa veya alt platformlara atabiliriz. Ayrıca joystick ile yapabileceğimiz hareketleri yazmalıyım. Joystick ateş tuşuna basmadan aşağı çapraz sürünerek ilerleme. Ateş tuşuna basıp yukarı itilirse tabanca ile ateş edilir. Ateş tuşuna basmadansa yukarı zıplar. Ateş tuşuna basarak sağa veya sola yumruk atar. Bu hareketi oyun esnasında bazı yerleri aktif eden veya durduran düğmeler (switchler) için kullanacağız. Bu düğmelerin yerlerini oyunu açıklarken belirteceğim, şimdi oyunumuza geçebiliriz. Tipik bir RICK DANGEROUS başlangıcı. Eğer açılış resminde boşluk çubuğuna basarsanız oyunu siyah beyaz oynayabilirsiniz. Büyükler için nostaljik bir olay olur herhalde.

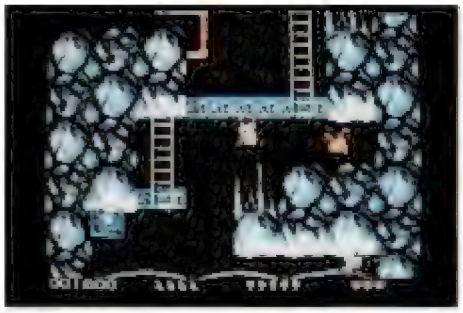
Birincisinde oyuncuyu en çok zorlayan şey oyunu yüklediğiniz zaman son kaldığınız yere gelmek için en baştan başlayarak ilerlemeye çalışmanızdı. Ama bu versiyonunda bu hata düzeltilmiş. Artık oyunun başında istediğiniz kademeden başlayabiliyorsunuz. Oyunumuzda dört kademe bulunuyor. Ama tavsiyem oyuna birinci kademeden başlayarak ilerlemenizdir. Eğer sabırsızlanıp son kademeden başlarsanız oyundan hiç zevk alamazsınız. Oyunun kademeleri zorluklarına göre dizayn edilmiş.

Uçan dairelerin saldırısına uğrayan RICK eski paltosunu çıkarıyor ve yeni bir maceraya atılıyor. Ekrandan çıkmadan şapkasını da kaybeden RICK yeni haliyle tıpkı FLASH GORDON'a benziyor. Eğer bu sahneleri görmek sizi sıkıyorsa ateş tuşuna basarak video gibi hızlı biçimde ileri sarabilirsiniz. Sağa doğru yürürseniz oyuna başlayacaksınız. Birincisindeki ok atan kafaların yerine burada lazer atan silahlar var. İlerleyin merdivenin bulunduğu odadaki robotu vurun ve sağda ilerlemenizi önleyen bloğa bomba koyarak yok edin. İçeri girerek extra parçaları toplayın. Buradaki parçalar size fazladan mermi ve bomba kazandıracaklar. Buradan daha sağa gidemiyorsunuz. Bu arada bir hatırlatma yapmak istiyorum. Birincisindeki o muhteşem ölüş sahnesinin daha gelişmişi burada da var. Geri dönerek merdivenlerden yukarı çıkın oyunun ana temasını oluşturan düğmelerle burada karşılaşıyoruz. Odaya girer girmez solda yukarıda hareket eden bir ok işareti göreceksiniz. Buraya ulaşıp düğmenin bulunduğu yere yumruk atın. Sağdaki tek geçitte durmadan lazer atan silahın durduğunu göreceksiniz. Şimdi elektriğin atladığı yerden sürünerek geçin. Hemen derin bir nefes almaya kalkmayın ve hiç zaman kaybetmeden robotları temizleyin. Merdivenden yukarı çıkarak sağdaki düğmeyi kullanarak asansörü aktif hale getirin. Yukarı çıkın. Borulara tutunarak da yukarıya çıkabilirsiniz (robotlara dikkat). Sağdaki iki bloğu yok ederseniz mermi ve silahların bulunduğu gizli odaya girebilirsiniz. Birinci bloğu normal biçimde bir bomba ile yok edebiliriz. İkinci bloğu yok etmek için girişin önünden ileri doğru fırlatarak bloğun durduğu yere bomba atabilirsiniz. Bloğu yok ettikten sonra sürünerek gizli odaya girebilirsiniz. Bu kısmı geçtikten sonra sağdaki odada tepede bulunan iki düğme ile karşılaşacaksınız. Bunlardan lazeri etkisiz hale getiren düğme hangisi diye aklınızda bir soru belirecek. Tabi ki oyunun kuralı bunu size bilgisayar gösteriyor ama bu sefer bilgisayara inanmayın. Doğru düğme solda olanı. Lazeri etkisiz hale getirdikten sonra yukarıya çıkın. Benden bu kadar.

Şimdi oyunun diğer kademeleri hakkında bazı bilgiler ve ipuçları vereceğim. Birinci



kademenin sonunda yaratıkların başkanı şişman adam yaratıkların üssüne gitmek için harekete geçiyor. Bir uzay gemisine binen RICK, gemisi bozulunca kendisini kurtarmak için FREEZIA'nın buzlu mağaralarına iniyor. Burada farklı bir ortamla karşılaşıyoruz. Lazer silahlarının yerini kartopu makinaları alıyor. Üzerinde durduğunuz anda sizi kaydıran zeminlere dikkat edin. Buz içinde donmuş halde bulunan penguenlere yaklaşmayın. FREEZIA'nın sonunda bulunan ışınlanma makinası (teleporter) ile şişman adamın üssüne ışınlanmaya çalışan RICK, gücü yetmeyerek yanlışlıkla sebzeler krallığına ışınlanıyor Şans bu ya burada da bir çok tehlike RICK'i bekliyor. Bu kısım içinde bazı ip uçlarını



hakkettiniz. Birinci kışımın meşhur taşı burada da sizi bekliyor. Daha ilk odada bu taşa dikkat edin. İlerlemek için sağdaki yolu seçin. Gözleri parlayan kafaları toplamayı unutmayın. Buradan sonra RICK nihayet son bölüme ulaşıyor. Bu arada şişman adam RICK'i monitöründen izliyor. En zor bölümlerden biriside bu bölüm daha oyuna başlar başlamaz varillerin saldırısına uğruyoruz. Yaratıkları yok ettikten sonra duvarda yapışmış vaziyette bulunan yeşil nesneye dikkat ederek aşağıya atlayın. Bu nesnelerden bir çoğunu göreceksiniz. Aşağıda bulunan düğme ile maden arabalarını hareket ettirin. Boşluktan aşağıya yani maden arabalarının üzerine atlayın. Araba ile beraber hareket edin ve toprak zemine geldiğinizde aşağıya atlayın. Burada dikkat edin sakın arabaların altında kalmayın. Aşağıki odada yerden çıkan ellere dikkat edin. Bu bölümdeki tuzaklar sadece bu kadar değil. Daha bir çok tuzak sizi bekliyor. Oyunun sonunu söylemiyorum. Sonunu kendi çabanızla görmelisiniz. Verdiğim bu ip uçlarıyla oyunu rahatlıkla oynayabileceğinizi umuyorum.

Eğer RICK DANGEROUS'un ilk bölümünü almadıysanız veya görmediyseniz kesinlikle almanızı tavsiye ederim. İkinci bölümü en az birincisi kadar zevkli ve güzel. Platform türü oyunlardan hoşlananlar için

mükemmel bir oyun. Gerçi oyunda sıkça tekrarlanan başa dönüşler, tuzaklar ve zorluğu sizi terletecek ama yinede alınmaya değer bir oyun. Hatta kalabalıkta zevkle oynanan bir oyun olduğunu da iddia edebilirim. Oyunu çözerken ben, Uğur, Tolga, Cem ve Hüseyin oldukça çok ter döktük ama yinede başardık. Uzun lafın kısası çok şeker bir oyun olan RICK DANGEROUS II "yi sakın kaçırmayın! Mega başarılar.

MICRO SYTLE / 512K Tek disket

GRAFİK	%80
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	%91
GENEL	%88

LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE

TUNÇ DİNDAŞ

Normal hayatımızda yapamayacağımız hareketleri oyunlar sayesinde yapıyoruz. Bir anlamda bazı kimseler için oyunlar bir tatmin yolu oluyor. Özellikle araba meraklıları bu tür oyunları severek oynarlar. Ses hızına yaklaşarak rakiplerinizi sollamak size büyük bir zevk veriyor. Hele rüyalarınızın arabası **LOTUS ESPRIT'i** kullanarak harikalar yaratmak istiyorsanız yazıyı okumaya devam edin.

İşte beğendiğiniz oyunlardan yeni bir tanesi daha karşınızda. **LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE** oynanabildiği çok yüksek ve çok akıcı bir oyun. Özellikle Commodore 64 zamanında severek oynadığımız *PITSTOP* //ye bir özelliğinden dolayı çok benziyor. Bu da yarış oyununu aynı anda iki kişinin oynayabilmesi. Şimdi oyun hakkında bazı bilgiler vermek istiyorum. Oyunu yapan software firmasının ismi **MAGNETIC FIELDS.** Bu firma daha önce *SÜPER CARS* adlı oyunu da yapmıştı. Oldukça kaliteli oyunlar yapan **MAGNETIC FIELDS** gelecekte çok güzel oyunlar yapacağa benziyor. Bunu bize zaman gösterecek, şimdi oyunumuza geçelim.

Oyunumuz *OUT RUN* ve *CRAZY CARS* türünde. Yani arabamızı dışarıdan yönetiyoruz. Bence **LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE** bu tür oyunların en iyisi. Oyuna başlamak için ateşe basmadan beklediğiniz taktirde arabanız hakkındaki bütün teknik bilgileri öğrenebilirsiniz. Şimdi oyunda karşılaşacağınız menüleri inceleyelim.

DIFFICULTY LEVEL

Bu seçenek sayesinde oyunu farklı kademelerde oynayabiliyoruz. Difficulty level'in alt seçenekleri ise şunlardır.

Practice: Çyunu oynamaya başlamadan önce pratik yapmak için hazırlanmış bir bölüm. Bomboş yollarda arabayı kullanmayı öğrenmek için zamana karşı yarışabiliyorsunuz. Bu ve öteki seçeneklere joystick'i sağa veya sola iterek ulaşabilirsiniz.

Easy 7 races: Kolay yedi yarış. Eğer oyunu yeni aldıysanız bu tam size göre bir seçenek. Zorlanmadan belli bir süre yarışmak istiyorsanız bunu rahatlıkla seçebilirsiniz.

Medium 10 races: Yukarıdaki yedi kolay yarış size basit geliyorsa bu seçeneği seçin. Dişinize göre on yarış daha.

Hard 15 races: Ustalar buraya. İşte her birisinde terleyeceğiniz birbirinden zor onbeş yarış karşınızda. Usta sürücüler için birebir.

NUMBER OF PLAYERS

Bu kısımda oyunu kaç kişilik oynayacağınızı belirliyorsunuz. Yukarıda da belirttiğim gibi oyunu iki kişi oynarsanız aynı anda yarışabiliyorsunuz. Bu özellik Amiga'da daha hiç bir yarış oyununda yok (üstten bakarak oynadığınız türdekiler hariç).

One: Bir kişilik oyun için.

Two: iki kişilik oyun için.

PLAYER ONE

Bu seçenekte oyundaki birinci oyuncu hakkında bazı özellikleri belirleyebilirsiniz. Bunları aşağıda öğrenelim.

Manual gears: Normal vites. Vites kendi kontrolümüz altında olup istediğimiz zaman yükseltebiliriz.. Oyunu bu tür oynamanızı tavsiye etmem. Eğer kendinize güveniyorsanız bir şey diyemem.

Computiresed gears: Hızınıza göre otomatik olarak yükselen vites tarzı. Oyunu en çok bu tarzda seveceğinize inanıyorum.

Normal control: Piyasada bulunan farklı yarış oyunları sayesinde değişik kullanım biçimleri doğdu. Bu oyunların kimisinde ateşe basarak, kimisinde de joystick'i yukarı iterek hızlanıyoruz. İşte bu yüzden oyunun programcıları oyuna iki türlü kullanım biçimi eklemiş. Bu kullanımın birincisi 'Normal control'. Bu seçenek seçildiği zaman arabanın kullanımı şu şekilde oluyor.

Yukarı: hızlanma *(gaz)* Aşağı: yavaşlama *(fren)*

Yukarı + ateş: Vites yükseltme. Aşağı + ateş: Vites azaltma.

Burada bir hatırlatma yapmalıyım. Eğer '*Computerised control'u* seçerseniz vites probleminiz kalmayacak.

Alternative control: Öteki kullanım tarzı da bu seçenek.

Ateş: Hızlanma *(gaz)*

PLAYER TWO

Yukarıdaki seçeneklerden başka birde ikinci oyuncunun joystick ya da mouse'la oynayabilmesini sağlayan seçenek vardır.

Oyunu oynadığımız ekrandaki bazı şekilleri açıklayalım. Sol üst köşedeki dörtgen sayısı bu bölümdeki atacağımız tur sayısını simgeliyor. Sağ üst köşeden başlayan şekilleri sırasıyla yazalım.

GEAR: O anda bulunduğunuz vitestir.

MPH: Hızınızı gösterir.

RPH: Motor devrini gösterir. Kırmızıya gelirse vitesinizi yükseltin.

FUEL: Yakıtınızın seviyesini gösterir.

POS: Yarışta o anda kaçıncı sırada bulunduğunuzu gösterir.

Oyunda yarışa başladığınız yerde üzerinde **'LOTUS'** yazan bir pankart vardır. Burayı geçtikten sonra, sağda san üzerinde sağa ok ve ingiliz anahtarı bulunan levhalar vardır. Bunların sonunda yola sağdan eklenen bir şerit daha var. Eğer buraya girip durursanız tamirhaneye girmiş olursunuz. Benzini buradan otomatik olarak alabilirsiniz. Joystick'i ileri iterseniz yarışa devam edersiniz. Burada harcadığınız zaman esnasında öteki rakipleriniz sizi geçebilir.

Oyunu *'Easy 7 races'* bölümünde oynamaya başlarsanız karşılaşacağınız yolların sırasıyla isimlerini ye bazı özelliklerini açıklamalıyım. Oyuna İtalya'dan başlıyoruz.

ITALY: Düz ve temiz yollar. Bu bölümde rakiplerden başka hiç bir engel yok. Oyuna yirminci olarak başlıyoruz.

MEXICO: Yol çalışmalarının olduğu tehlikeli bir bölüm. Hafif meyilli yollara dikkat. Yarışa yine yirminci sıradan başlıyoruz.

ICELAND: Bazı yerlerdeki yokuşlar görüş alanımızı engelliyor. Buzlu ve karlı bir havada yarışıyoruz. Bu bölümde benzin almanız şart. İki tur attıktan sonra muhakkak benzin almalısınız. Bu bölümden itibaren başlama sıramız değişiyor. Bu sefer on beşinci sırada yarışa başlıyoruz.

ENGLAND: Evet maceraya hazır olun. Tehlikeli yollar başlıyor. İngiltere'de her zamanki gibi kapalı bir hava var. Yolların bazı bölümlerinde yerlerde bulunan yağlara dikkat edin. Trafik işaretleriyle kapatılan yerlerde şerit sayısı ikiye kadar düşüyor.

Oyunda bölüm geçmeniz için yarışta ilk 10'a girmeniz gerekiyor. Zaten bunu başaramazsanız oyun esnasında yarışın bittiğini bilgisayar size bildiriyor.

Oyun esnasında F10'a basarsanız oyunu dondurabilirsiniz. *ESC* ile de ana menüye dönersiniz.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

bu türü sevenler ve ellerinde iyi araba yarışı bulunmayanlar için çok güzel bir oyun. Değişik hiç bir şey eklenmeden yapılabileni en iyi şekilde yapan **MAGNETIC FIELDS** software daha önce de *SÜPER CARS* ile kendisini kanıtlamıştı. Eğer mükemmel bir araba yarışı oynamak istiyorsanız bu oyun tam size göre. Ehliyet ve ruhsatınızı almayı unutmayın!

GREMLIN / 512K Tek disket

GRAFİK	%90
SES	%80
OYNANBİLİRLİK	%90
GENEL	%90

TARKAN BARLAS

Bu ay belki de şimdiye dek yapılmış olan en kaliteli, en zor ve gerçeğe en yakın bir strateji oyununu inceleyeceğiz, SECOND FRONT. Second Front bir SSI oyunu, zaten bu isimde size kalite konusunda fikir vermek için yeterli olur sanırım. SSJ bu sefer konu olarak kısa bir savaş senaryosu yerine, tarihin en kanlı muharebelerinin geçtiği, milyonlarca insanın öldügü. Hitlerin Rusya savaşını ele almış. Fakat böyle geniş kapsamlı bir konuyu ele alırken, hiçbir şeyi de unutmamış. Eğer gerçek bir strateji oyunu oynamak istiyorsanız, zorlu mücadelelerin adamıysanız bu yazıyı okuyabilirsiniz, aksi takdirde bu yazı sızı oldukça sıkacaktır. Sakın bu oyunu diğer strateji oyunları gibi düşünmeyin. Unutmayın bu oyun bir Front Line ya da Blitzkrieg değil. Oralarda uyguladığınız taktikler bu oyunda hiçbir işe yaramaz ve savaşı daha ilk yılda kaybedersiniz. Daha evvel de bahsettiğim gibi, bu oyun gerçek bir strateji oyunu. Kimi zaman çaresiz durumlarda kalacaksınız ve o zaman Manstein veya Gurderian'ın nasıl olupta bu gibi durumlarda başarıya ulaştıklarına hayret edeceksiniz. Fakat sizin oyunu save edip, başarısızlık anında geriye dönme şansınız var. fakat o generallerin böyle bir şansları yoktu, ve başarısızlıkları da mutlak ölümdü, iş böyle olduğu zaman bir Manstein'a, bir Linze, bir Gurderian'a askeri dehalarından dolayı hayran olmamak elde değil.

Oyunda 4 adet senaryo bulunmakta. Campaign 1941 Hitler'in BARBAROSSA harekatı. Daha başka bir deyişle Rusya seferinin başlangıcı. En geniş senaryodur. Bütün menuleri kullanabilirsiniz ve belki de savaşın kaderini değiştirebilirsiniz.

Campaign 1942 ise savaşın 2. yılının başlangıcıdır Burada Alman ordusunun ilerlemesi durmuştur. Fakat zorlu kış ayı geçirilmiştir. Bence savaşı bu haliyle kabul edip, 1942 yılından başlamanız, savaşı baştan kaybetmeyi göze almanız olur. 1941'de biraz tecrübe ile çok daha iyi ilerleyebilir ve bazı stratejik önemi olan şehirleri alabilirsiniz. Ayrıca kolorduların tümenlerini ve tümen güçlerini de daha önceden ayarlayabileceğiniz için daha avantajlı bir durumda olursunuz. Bu sebeplerden dolayı, 1942'de oyuna başlamak bir avantaj değil, aksine büyük bir dezavantaj.

Moskova ve Stalingrad senaryoları ise hemen hemen aynıdır. Moskova senaryosunda, siz Doğu Ordular Grubunu kumanda ediyorsunuz. Üretim ve daha birçok konuya karışamıyorsunuz. Bu da sizi daha baştan kısıtlıyor. Karşınızdaki düşman ise ilk zamanlara nazaran daha hazırlıklı ve tecrübeli. Direkt olarak savaşın içinde olacağınız için de orduların yapıları içinde herhangi bir düzenleme yapamıyorsunuz. Stalingrad senaryosu da Stalingrad önlerinde geçiyor. Burada da Güney. Ordular Grubunu kumanda ediyorsunuz. İdari açıdan Moskova senaryosu ile arasında pek bir fark yok. Bu sepepten dolayı bu iki senaryoda pek avantajlı ve zevkli değil. Şimdi isterseniz oyunu bir süre için bir kenara bırakalım ve konumuzla ilgili olduğu için biraz ikinci dünya savaşına ve Almanya'nın durumuna bakalım.

Hitlerin başa geçmesinde sonra Alanya büyük bir hızla endüstriyelleşmeye başladı. Büyük boyutlara varan işsizliğin önüne geçildi, silah sistemlerinde yenilikler incelendi ve bunlar Almanya'da uygulanmaya başlandı. Tüm bunlar olurken Ispanya'da patlak veren iç savaş Almanya'nın burada kendisini sınamasına olanak verdi. Bu savaştan sonra birçok silah sisteminin eksik yönleri düzeltildi, ve demode olanlar kaldırılıp, çok daha modernleri yapıldı. Eski savaş taktikleri moderniz» edildi. 1934 ve 1938 yılları arasında geçen sürede Almanya büyük çapta silahlanmaya başladı. 100000 kişilik ordusu 600000 kişiye çıkarıldı. Tüm dünyanın tersine Almanya'da tanklar piyadeden ayrı bir birim olarak düzenlendi. Almanya kuvvetlendikten sonra, Versailles anlaşmasında kaybettiği toprakları tekrar almanın planlarını yapmaya başladı. İlk olarak Ren bölgesi 1936 yılında işgal edildi, ardından Avusturya 1938'de, Südet bölgesi 1939'da, son olarak da Polonya toprakları içerisinde bulunan Prusya topraklarının alınmasıyla savaş resmen başladı. Hitler Rusya ile her ne kadar saldırmazlık anlaşması imzaladıysa da, bir süre sonra Rusya ile savaşmak zorunda olacağını biliyordu. Bunu düşünerek ilk saldırıyı ve bunun doğal olan sürpriz avantajını kullanmak için 22 haziran 1941'de, kod adı BARBAROSSA olan saldırıya başlattı. Binlerce kilometrelik cephe boyunca, milyonlarca insan, onbinlerce top ve binlerce tank sınıra yığılmıştı. Bu korkunç güç 22 haziranın gece yarısı harakete geçti ve önlerine geleni, büyük bir sel gibi, silip süpürdü. Tanklar piyadelerden ayrı olarak kullanıldı ve bu sayede stratejik şehirler ve ne olduğunu anlayamayan ordular kuşatıldı. Arkadan gelen piyadeler de kuşatılan bu orduları yok ettiler ve şehirlerde tam kontrolü sağladılar. Fakat hesapta olmayan bir şey vardı, o da Rus kışıydı. Alman planları yaz sonunda Moskova'nın alınacağı yönünde yapılmıştı. Fakat İtalya'nın yanlış bir zamanlama yaparak Yunanistan'a girmesi ve burada bozguna uğraması, Almanya'yı Yunanistana asker göndermek zorunda bıraktı. Alman ordusu bu sebeple 1 aylık bir süre kaybetti. Bu bir aylık kayıp süre Alman ordusunun Rus kışıyla erken tanışmasına yol açtı ve Almanya'da bunu en ağır biçimde ödedi.

Alman Orduları Rus cephesinde 3 ana grupta, Kuzey, Doğu ve Güney Ordular Grubu, olarak toplanmıştır.

Kuzey ordularının hedefi Leningrad'ı almak, ardından da Fin ordusuyla birleşerek harekatı derinleştirmekti. Son aşama olarak da ikiye ayrılacaktı. Birinci kol batıya ilerlemeye devam edecek, ikinci kol ise Moskova'ya doğru kuzeyden ilerleyecek ve yapılacak olan kuşatmanın kuzey ve arka kısmını oluşturacaktı.

Orta ordular, grubun en güçlü kısmını oluşturuyordu. Ana hedefleri Moskova'yı almaktı. Bunun yanı sıra Moskova'dan sonra yapılacak olan ileri harekatın da ana gücünü oluşturacaktı.

Güney Ordular Grubu ise Rusya'nın endüstri ve petrolünün bulunduğu ve Rusya'nın can damarı sayılan bölgeleri işgal edecek ve bu sayede Rusya'nın üretimine büyük bir darbe vuracaktır.

Bu şekliyle bakıldığı zaman işler planlandığı gibi gitseydi, Almanya'nın kazanması işten bile değildi. Çünkü sizin de göreceğiniz gibi stratejik bölgeler alındığında Rusyanın üretimi oldukça düşüyor ve hatta başarılı olursanız sizin üretiminizin yarısına bile inebiliyor. Fakat kış bütün bu planları altüst etti ve Ruslara toparlanmak için zaman kazandırdı. Savaşın başında teknolojik bakımdan fazla ileri bir düzeyde olmayan Rusya'ya İngiltere ve Amerika 1942 yılının başlarından itibaren teknoloji transferi yapmaya başladılar. Bunun sonucu olarak Fabrikalar modernleşti ve gerek tankta olsun, gerekse uçakta Ruslar Almanlar'ın teknolojisine yaklaşmaya başladılar. Binlerce fabrika Urallara taşındı ve bu sayede Almanların eline geçmekten kurtuldu. Almanlar Rusya'dakı savaş boyunca herza-

man Rus'lardan sayıca azdılar. Fakat bu açıklarını üstün stratejileri ile kapattılar. Bunun en güzel örneği tanklarda görülebilir. Savaşın başında Rusların elinde bulunan tanklar, Almanların elindekilerden sayıca çok fazlaydılar. Aynı zamanda ellerinde bulunan T-34/76A tankları Almanların elindeki 1941-1942 yılları arasındaki tüm tanklardan daha etkiliydi. Fakat Rus'lar tankları piyadelerle beraber kullandıkları için tankın taktik gücünü azalttılar, binlerce tankı, yüzlerce orduya dağıttıkları için tankların etkisi de azaldı. Buna karşı Almanlar tankları ayrı bir birim olarak kullandıkları için tank kolorduları her zaman için Rusların elindeki ordulardan daha güçlü ve seri olmuştur. Ruslar bu taktiği ancak 1 sene sonra öğrenebilmişlerdir. İlerleyen yıllar içerisinde Ruslar ne kadar iyi bir öğrenci olduklarını da kanıtlamışlardır

işte size savaşın kaderini değiştirebilme fırsatı. Fakat unutmayın bu oyunu başarıyla bitirebilmek için saatlere değil, günlere ihtiyacınız olacak. Benim tavsiyem bol bol not tutun. Üretimlerinizi, kayıplarınızı bir yere yazın ki. oynarken işiniz kolaylaşsın. Oyunda bir çok seçenek bulunmakta. Ben sırayla bu seçenekleri ve gerekli açıklamaları yapmaya çalışacağım.

Oyun yüklendiğinde senaryo seçiminden sonra karşınıza ikinci bir menü geliyor. Bu menüden iki taraftan birini seçiyorsunuz, Almanya ya da Rusya. Ardından da sağ ve sol yön tuşlarıyla, bir nevi oyunun zorluk derecesini ayarlıyorsunuz. Bu zorluk derecesi gelen yardımın oranının belirlenmesiyle oluyor. Bunlardan başka oyunu 2 kişi de oynamanız mümkün. *'General Orders* seçeneğiyle oyuna başlarsınız. Bunu her turn yapmanız gerekecek. Oyunda ise hamlelerinizi yaptıktan sonra, turn geçirmek için *Vombat resolution'* seçeneğini seçmeniz gerekir.

Mouse'un sağ tuşuna bastığınız zaman yukarıda menüler çıkacaktır.

EXIT

1-Exit orders: Hamlelerinizi yaptıktan sonra turn geçirmek için kullanacağınız seçenek.

2-Exit game: Oyundan çıkmak.

3-Help: Oyunu tuşları kullanarak da oynayabilirsiniz. Burada hangi tuşun, ne işe yaradığını gösteren bir ekran çıkar.

MODES

1-Map mode: Oyunu oynarken zaten bu moddasınız. Başka modda iken tekrar oyun moduna dönmek için kullanılır.

2-Mareh mode: Bir yerden başka bir yere kolordu veya ana karargah nakletmek için kullanılır. Fakat gideceği yerin uzaklığına göre birimin gücünde belli bir düşme olur. Ana karargahları haraket ettirmenin yegane yoludur. March seçeneğiyle birimi 'turn' olmadan, anında nakledebilirsiniz. March moduyla hareket ettirilen birim o turn saldırı yapamaz ya da başka bir yere hareket edemez.

3-Rail mode: Trenle yapacağınız birim naklidir. Bu nakil şekli ile birimin gücünde minimum bir düşme olur. Fakat belli bir tren nakil puanınız vardır. Bu puan da 5000 dir. Nakil edeceğiniz yer uzaksa bu puanın çoğunu kullanırsınız. Böylece ikinci bir birimi aynı turn içerisinde trenle nakil edemezsiniz. Nakil yapılan birim o turn başka birşey yapamaz.

4-Transfer mode: Kolordudan, kolorduya veya karargahlardan kolordulara tümen aktarma ya da değiştirme seçeneği. Tüm kolorduların tümen sayısı ve tümen sınıfı aynı değildir. Bir kolorduda en fazla 8 tümen ya da batarya olabilir. 3 çeşit de tümen vardır, bunlar: tank, piyade ve motorize tümenlerdir, 2 çeşitte batarya vardır, top ve uçaksavar. Her tümen sınıfının etki gücü farklıdır. En etkili olan tümenler, gerçekte de olduğu gibi tank tümenleridir. Uçaksavar ve top bataryaları ise etkinliği en az olan birimlerdir. Oyunun başında bazı kolordularda 2 tümen bulunurken, bazılarında 4 top bataryası mevcuttur. Bunları zamanla bir düzene sokmanız gerekecektir. İdeal bir piyade kolordusunda 5 piyade tümeni, bir uçaksavar bataryası ve 2 adette top bataryası olması gerekir. Zırhlı kolordularda ise ihtiyat olarak 1 adet piyade tümeni bulundurulması faydalı olur. Motorize tümenleri her zaman tank tümenleriyle beraber kullanın. Transfer yapacağınız zaman ilk olarak, 'mouse pointer'ın transfer yapacağınız kolordunun üzerinde bulunması gerekir. Ardından *'ESC* tuşuna basın. Sonrada tümenleri alacağınız karargah ya da kolorduların üzerlerine gelin ve buradan tümenleri seçin. Son olarak gene *ESC* tuşuna basın. Burada gene mesafenin önemi vardır. Uzak mesafelerden getirilen birimlerin güçleri düşer. Tümen alan kolordular, o turn haraket edemezler.

5-Air transfer mode: Uçakların bir üsden, diğerine nakillerini yapmak için kullanacağınız seçenek. Tümen nakletmekten teknik açıdan bir farkı yoktur. Nakil edilen uçaklar, o turn kullanılamazlar.

6-Plot mode: İşte oyunun beyni olan seçenek. Sırf bu seçenek bu oyunu, diğer strateji oyunlarından ayırmaya yetiyor ve gerçek bir strateji oyunu yapıyor. Oyunda yaz aylarında piyade kolorduları 2, zırhlı kolordular ise 5 kere hamle yapabilir ve 5 *ne** ilerlerler. Fakat bir Rus ordusunu kuşatacaksınız diyelim. Tanklar ancak 4 hamle sonra Rus ordusunun arkasını kapatabiliyor ve 5. hamlede saldırabiliyor. Fakat Rus ordusuyla karşı karşıya olan piyade tümeniniz ise 1. hamlede saldırabilir. Tek tek saldırmak yerine de, 5 ya da 6 kolordu saldırıp, az zayiatla düşmanı etkisiz hale getirmek istiyorsunuz. İşte o zaman piyadelerinizi 4 hamle bekletip, 5. hamlede saldırtır, 6. hamlede de ileri harekata de-

vam edersiniz. Yerinde duran ve hamle yapmayan ordu, normal olarak hamle hakkını kullanmaz. Plot seçeneğiyle ordularınızı istediğiniz yöne götürebilir ve düşmana saldırtabilirsiniz. Bunun için nümerik klavye'de bulunan yön tuşlarını kullanacaksınız, böylece o kolorduyu olduğu yerde bekletir. Bu sebeple düşmanla karşılaştığınız zaman işiniz sadece ona saldırmak olmayacak, iki ya da üç hamle sonrasını da düşünmek zorunda kalacaksınız. Bu seçenekten ayrıca düşmanı top ateşine de tutabilirsiniz. İlk olarak düşmanın bulunduğu yöne saldırın, ardından da *'B* tuşuna basın. Böylece tümenlerinizin savaşa hazır olan kısımları düşmanı top ateşine tutar.

7-Replacement pole: Sadece karargahların kullanabileceği bir seçenektir. Her karargah kendine yakın olan kolorduları kumanda eder ve aynı zamanda uçaklarıyla korur. Fakat bir karargahın işi sadece bunlardan ibaret değildir. Kolorduların eksilen araç, gereçlerini ve askerlerini de karargahlar tamamlamak zorundadır. Bunu da belirleyen Replacement puanıdır. Bu puan arttıkça kolordulara gelen yardımda artar. Böyle oluncada kolorduların gücü artar. Sözgelimi, oyunun başında tüm karargahların puanı 50'dir. Fakat siz bunu 100 yaparsanız, gelen yardım iki katına çıkacaktır. Kolordu savaşıyorsa normal olarak kayıplar verecektir. Fakat gelen yardım kayıplardan fazla olduğu zaman kolordu eski haline nazaran güçlenecektir. Savaşa başladığınız ilk aylarda tank tümenlerinde aşağı, yukarı 120 tank varken, 5 ay sonra, iki katı bir yardımla bu sayı 250'ye çıkabilir. Bu arada, bu puanın artması sadece kolordulara güçlendirmez, bundan karargahta yararlanır. Normalden daha fazla uçağa sahip olur. Bir squadron'da 120 uçak varken bu sayı 200'e çıkabilir. Fakat üretim belli bir sayıda olduğu için tüm karargahların puanını 2 katına çıkarmak size bir fayda sağlamaz. Tüm karargahların puanı 100 olduğu zaman, tüm karargahlara ve dolayısiyle kolordulara gelecek olan yardım da her yere eşit olarak dağılacaktır.

MISC

1-Next unit: Bir sonraki kolorduyu haritada gösterir. Her kolordunun bir numarası vardır. Bu numaralar da sırayladır. Bu seçenekle sırayla, harita üzerinde kolorduları bulursunuz.

2-HQ unit: Kolordularda olduğu gibi, karargahların da numaraları vardır. Bu seçenekle haritada karargahları bulursunuz.

3-Remove unit: Bir kolorduyu bu seçenekle iptal edersiniz. Bunun herhangi bir faydası yoktur. Sadece yeni bir kolordu kurduğumuzda, kolordunun numarası değişir. Kolorduyu iptal etmeden önce, bünyesindeki tüm tümenleri almanız gerekir. Fakat bu seçenek olmadan da kolorduları iptal edebilirsinz. Tek yapmanız gereken, bir turn beklememektir.

4-Add unit: Yeni kolorduları buradan kurabilirsiniz. Bir kolorduyu kurmak için mouse pointer'ın bir şehirin üzerinde olması gerekir. Müttefiklerinizin şehirlerinde müttefiklerinizin kolorduları kurulur Düşmandan ele geçirdiğiniz şehirlerde ya da Almanyada kolordu kurabilirsiniz. İki tipte kolordu olduğunu daha evvel yazmıştım, piyade ve mekanize. Kolordunun içerisine koyacağına tümenleri ise, *'Transfer* seçeneğiyle yerleştirebilirsiniz. Fakat burada elinizde bulunan ihtiyatları kullanamıyorsunuz. Yani kolordu kurabildiğiniz gibi, tümenler kuramıyorsunuz. Sadece elinizde bulunan tümenleri yerleştirebiliyorsunuz.

***5-Add** HQ:* Aynı şekilde yeni karargahlar kurma- Bunu içinde, gene bir şehirin üzerinde olmanız gerekir.

6-Change HQ: Bir kolordunun bağlı bulunduğu karargahı değiştirme. Bunun birçok faydaları vardır. Bir karargah kendine bağlı kolordulara hava desteği verir. Fakat karargahında uçak bulunmayan kolordular hava desteğinden yoksundur. Örneğin O.K.H.ya bağlı olan kolordular hiç bir zaman buradan hava desteği göremezler. Bunun için sizin bu kolordunun karargahını değiştirmeniz gerekecektir.

DISPLAY

1-City: Şehirlerdeki üretimleri buradan konta «de-; - : ik olarak bir şehrin üzerine gelmeniz gerekecektir. Ardından bu seçenekle o şehirde üretim yapılıp yapılmadığını görürsünüz. Eğer şehirde fabrika varsa, üretim de vardır. 4 tip üretim vardır. Top. tank. hafif zırhlı araç ve uçak. Eğer üretimi değiştirmek istiyorsanız, değişiklik yapacağınız fabrikayı seçersiniz. Ekrana uzunca bir liste gelir. Bu listeden seçiminizi yaparsınız. Ardından da 1 aya yakın bir süre beklemeniz gerekecektir. Fabrikadan anında üretim ve randıman alamazsınız. Fakat burada 2 husus vardır. Birincisi, hiçbir zaman uçak yapan bir fabrikayı, değiştirip tank yaptıramazsınız. İkincisi ise üreteceğiniz araçları, gerçekte üretildikleri tarihlerde yapabilirsiniz. Örneğin, 1944'ün sonlarında yapılan bir Jagdpanther tankını 1941 yılında yapamazsınız. Şimdi diyeceksiniz ki, bu kadar fazla aracın bulunduğu, bu listeden neyin, ne zaman yapıldığını nereden bilelim. Haklısınız, bilemezsiniz. Bu sebepten üretimler otomatik olarak yapılır. Yani yeni bulunan bir araç türü otomatik olarak üretilmeye başlar. Sizin yapacağınız üretilen araçların, şehirlerdeki koordinasyonudur. Demode olan tank ve uçakların üretildikleri fabrikaların üretimlerini değiştirirsiniz. Her fabrikanın yanında bir sayı vardır. Bu sayı üretilen aracın miktarıdır. Zamanla bu sayı çeşitli şekillerde artar, şehirlerde fabrikalardan başka petrol, hammadde ve ağır sanayi tesisleri de vardır. *'Resource',* hammaddeyi temsil eder. Oyuna başladığınızda Almanya'nın toplam hammadde puanı 80'dir. Fakat bazı Rus şehirlerini ele geçirdikçe bu sayı artar. Düşman şehirlerinde bulunan hammadde puanları tam olarak sizin tarafınıza geçmez. Şehir her el değiştirdiğinde bu puan 2 sayı azalır. Resource puanının artmasıyla üretilen araçların sayıları da artar. Oyunun başında haftada 80-90 arası tank üretilirken, iyi bir strateji ile ilerlerseniz bu sayı kışın hammadde puanının 140-150'ye çıkmasıyla 160-170 oluyor. *'Heavy endustry* ise tam anlamıyla ağır sanayidir. *'Oit* ise adından da anlaşılacağı gibi yakıttır.

2-Oft-map city: Sadece Rus'ların kullanabileceği bir seçenektir. Oyunda harita dışında olan Urallar vardır. Rus'lar bütün şehirlerinde bulunan fabrika, ağır sanayi, ve hammaddeleri Urallara taşıyabilirler. Böyle olunca da Almanların bunlara ulaşması mümkün değildir, çünkü Urallar haritada mevcut değildir. Fakat bu sanıldığı kadar büyük bir avantaj değildir. Urallara taşınan fabrikalar uzun bir süre üretime geçemez ler. Bu da büyük bir kayıptır. Bundan başka Ruslara İngiltere ve A.B.D'den periyodik olarak yardım gelir. Yardımın geldiği bu bölgeler de haritanın dışındadır. Bu seçenekle haritada olmayan bu yerlerdeki üretim ve yardımları görebilirsiniz.

3-Replayment pole: Kullanmadığınız araçların listesidir. Daha doru bir deyişle sizin deponuzdur. Kayıplar, üretimden fazlaysa kolordulara giden yardımlar buradan desteklenir. Fakat siz buradaki araçları direkt olarak kullanamazsınız. Örneğin, depoda 500 adet JPZ-1 var diyelim. Bu tanklar depoda boşu boşuna duruyor. Siz de bu tankların boşuna durması yerine, yeni bir kolordu kurup, içerisine bu tanklardan

oluşan tümenler koymak istiyorsunuz. Maalesf bu mümkün değil. Bu da oldukça kötü, çünkü üretimi durdurulan bazı modeller bir daha hiç kullanılmamak üzere, depolarda paslanmaya terk ediliyor.

4-Victory objects: Her senaryoya göre, kazanmak için gerekli olan, alınması gereken bazı şehirler vardır. Bu şehirleri aldığınızda savaş teoride biter. Ekrana karşı tarafın teslim olduğuna dair bir yazı çıkar. Alınması gereken her şehirin bir puanı vardır. Savaşı kazanmak için Almanların toplam 5, Rusların'da toplam 4 puana ihtiyaçları vardır.

5-View US A AF: Bu seçeneği de gene sadece Ruslar kullanabilirler. 1942 yılından itibaren Rusya'ya A.B.D uçaklar squadron'ları göndermiştir. Bu uçaklar uzun menzilli bombardıman uçaklarıdır. Ruslar bu uçakları uzaktaki hedefleri vurmada kullanmışlardır. Bu seçenekle siz. eğer varsa A.B.D'nin gönderdiği bu sguadron'lara kumanda ediyorsunuz.

MAP

1-Map Toggle: Oyunda iki türlü harita vardır, stratejik harita ve taktik harita. Taktik harita, diğer bir deyişle ölçeği küçük olan haritadır. Ayrıntılar daha belirgindir. Stratejik harita ise ölçeği büyük olan haritadır. Hemen, hemen bütün cepheyi görebilirsiniz.

Bence stratejik harita daha avantajlı. Sizin bütünün parçalarını değil de, bütünü görmenizi sağlıyor.

2-View enemy hex: Düşmanın elinde bulunan toprakları görmenizi sağlar. Düşman topraklarında bulunan kolordulara yardım *(Supply),* gitmez. Böyle olduğu zaman da kolordu gücünden *(Strenght)* ve hazır kuvvetinden *(Readyness)* kaybeder, bir süre sonrada haraket edemez duruma gelir. Tanklar, piyadeden hızlı hareket ettikleri için sık sık az da olsa yardım almak zorunda kalabilirler. Düşman toprağında ilerlerken, ilerleyenin sadece 1 ya da 2 kolordu olmasıyla o topraklar sizin olmaz. En az 3 kolordunun yan yana gelmesiyle topraklar sizin tarafınıza geçer. Fakat bir ok ucu gibi ileriye doğru sivrilmiş olan topraklarda, yardım puanı 2nin üzerine çıkmaz. Bu puanı arttırmak için ya çevresindeki toprakları da almanız gerekecektir ya da karargahı biraz daha kolorduya yaklaştırmanız. Oyunun başında yardım *(supply)* puanı Almanlar için 10'dur, fakat biraz zaman geçince bu puan düşman topraklarında olduğunuz için 6'ya düşecektir. 6 olabilecek olan en yüksek puandır. Almanlar için düşman topraklarının rengi kırmızı, Ruslar için siyahtır.

3-View rail hex: Tren yolu ağınızı görmek için kullanacağınız seçenek. Bu sayede nakil yapabileceğiniz alanları görebilirsiniz.

AIR

Oyunda Uçaklarla ilgili bir operasyon yapacaksanız, mouse pointer mutlaka bir karargahın üzerinde olmalı. Aksi takdirde Oyun kilitlenir ve GURU'ya gider..

1-Interdiction: Uçaklarınızla ordulara saldırma. Orduları zayıflatmak için fazla etkili bir yol değildir. Fakat karargahları bombaladığınız zaman etkili olabilir. Dikkat etmeniz gereken şey, uçakların menzilidir. Her uçağın farklı bir menzili vardır. Bombardıman uçaklarının menzili avcı uçaklarına nazaran daha fazladır. Uzak bir mesafeyi hedef olarak seçerseniz, avcılar, bombardıman uçaklarını belli bir yere kadar koruyacaklardır. Bombardıman uçaklarınız, avcı korumasından yoksun kaldığında kesinlikle bir şansları yoktur, mutlaka kolayca düşürülürler. Fakat avcılar bombardıman uçaklarını korurlarsa, saldırı başarılı olur, aksi bir durumda, hem saldırıyı yapamazsınız, hem de çok uçak kaybedersiniz. Uçak saldırılarında havanında büyük bir etkisi vardır. Karlı bir havada elinizde bulunan 1000 bombardıman uçağından, şansınız varsa 300 tanesi havalanır.

2-Airfield-attack: Düşman karargahlarında bulunan hava alanlarına saldırı. Bu oldukça önemlidir. Düşmana, fazla uçak zayiatı verirseniz, hava üstünlüğünü tamamen ele geçirirsiniz. Bu sayede düşmanın ordularını uçakları destekleyemez. Hava desteğinden yoksun olan ordular da başarısızlığa mahkumdur. Oyunun başında ilk aylar içerisinde düşmanın hava alanlarına bol bol akınlar yapın ve tahrip edebildiğiniz kadar fazla sayıda uçağı devre dışı bırakın. En etkili saldırı, en fazla uçakla yapılan saldırıdır Bunun için oyunda 2. turn den sonra karargahtaki uçakları 4 ana karargahta toplayın. Böylece, her karargahta 200'er uçak yerine, 4 karargahta 1000'er uçağınız olacaktır. Bu karargahları, tüm kolordulara destek olabilecek şekjlde haritaya dağıtın. Unutmayın transfer edilen uçaklar bir turn kullanılamayacağı için. bu uçaklar, kolorduları da destekleyemezler. Uçakları toplama işini fazla savaşmayacağınız bir zamanda yapmaya çalışın.

3-City bomb: Şehirleri bombalama. Fakat üzülmeyin, masum halka birşey olmayacaktır. Sizin bombaladıklarınız, fabrikalar ve çeşitli tesislerdir. Bu da oldukça önemlidir. Moskova, Stalingrad ve Rostov gibi üretimin fazla olduğu, büyük şehirleri bombalarsanız, düşmana cephedekinden daha fazla zarar verirsiniz. Düşman en az 1 ayda zararını telafi eder.

4-Airlift: JU-52 nakliye uçaklarını kullanarak, kuşatılmış olan kolordulara yardım yapabilirsiniz. Fakat bu fazla kullanışlı ve başarı şansı yüksek olan bir yol değildir.

Oyunda kullanacağınız menülerin açıklamaları bundan ibarettir. Şimdi bir iki eksiği tamamlayalım.

Oyunda her tümenin bir *'Experiance'* puanı vardır. Bu puan tümenin savaş tecrübesidir. Ne kadar yüksek olursa, tümen o derce etkili olur. Ayrıca bir de *Readyness* puanı vardır. Bu puan 99 olduğunda tümen tam gücü ile saldırabilir. Fakat puan 10 olduğunda tümen gücünün sadece yüzde onunu kullanabilir. Bu puan kolordu haraket ettikçe, nakil edildikçe ya da kötü hava şartlarında düşer. Buna karşın kolordu bir turn hareket ettirilmezse bu puan yükselmeye başlar. Şehirlerde bulunan kolorduların puanı daha çabuk yükselir. Kış aylarında zırhlı kolorduların gücü çok düşer. Bunun için bu kolorduları şehirlere sokun ve mümkün olursa şehirin çevresinde savaştırın ve her savaştan sonra şehire geri çekin. *'Entrance levet'* ise kolordunun bulunduğu bölgedeki siper ve tutunma durumudur. Ne kadar yüksek olursa, kolordu o derece zor bu bölgeden atılır. Savaşın geçtiği bölümde *Space'* tuşunu kullanarak ekrana ufak bir kutu çıkarırsınız. Bu kutudan oyunun detay ve yazıların ekranda kalma sürelerini ayarlayabilirsiniz. Bunun için Cursor'un yön tuşlarını kullanabilirsiniz. Detayın derecesini 1'e getirdiğinizde saldırı ve savunma yapanın elindeki araç ve as-

ker miktarını görebilirsiniz. Ardından bilgisayar bu verilere göre bir oran *'Odds'* hesabı yapacaktır. Odds 3'ün yukarısında ise karşı taraf geri çekilir. Fakat bu şart değildir. Belli koşullarda oran 10 bile olsa ordu çekilmeyebilir. Geri çekilen bir ordunun aynı tum içerisinde ikinci bir defa üzerine gidip saldırırsanız.o orduya büyük zarar verebilirsiniz. Bu sebeple hamlelerinizi sadece saldırıya göre değil de, karşı taraf çekildikten sonraki duruma göre de düşünmelisiniz. Bir orduyu kuşatırsanız, Odds düşük bile olsa, ordunun geri çekileceği yer olmadığından dolayı, mutlaka teslim olacaktır. Yüksek oranlarda ise düşük taraf tamamen dağılır. Oyunda zırhlı tümenlerin bünyelerinde bulunan tankların modellerini c*eponuzdaki modellerle değiştirebilirsin z Değiştirilen tank gücünden düşer. Ayrıca karargahtaki komutanları da değiştireni rsiniz. Bunun faydasının ne olduğunu be çözemedim.

Şimdi gelelim diğer cephelere. Oyunda, harita içerisinde, Batı ve Kuzey Afrika cephe komutanlıkları da bulunmakta. Burada bulunan kolordular belki size cazip gelebilir. Buralardan kolordular almak isteyebilirsiniz. Fakat ben fazla tavsiye etmem. Şöyle ki, Fransa'da bulunan Batı cephesinin elinden bütün kolorduları aldınız diyelim Sonuç olarak Avrupayı koruyan kolordularınız olmayacaktır. Bunu fırsat bilen müttefik kuvvetleri hemen Normandiya'ya çıkartma yapacaktır. Çıkartma yapıldıktan sonra siz elinizdeki bütün kuvvetleri Batı cephesine aktarsanız da müttefikleri Fransa'dan sökemiyorsunuz. Bu da sizin için tam bir felaket olacaktır. Müttefikler sık aralıkla-a şehirlerinizi bombalayacak, üretiminize Büyük zararlar verecektir. Fakat bu sizin Daradan hiç birlik alamayacağınız anlarr na gelmez. Uçak ve birkaç kolordu almanın pek bir zararı olmayacaktır.

Şimdi de oyunu oynarken işinizi kolaylaştıracak olan bazı listeler.

ALMANLARIN veMÜTTEFİKLERİNİN TANK LİSTESİ

Adı	Attack	Armour
Stug-3 b	6	7
Stug-3g	14	9
Jpz-1	8	2
Pz-2	5	4
Pz-3 g	9	5
Pz-3 h	9	7
Pz-3j	11	7
Pz-3 m	11	8
Pz-4 d	7	4
Pz-4 e	7	6
Pz-4q	14	7
Pz-4h	15	7
Pz-4j	15	8
Marder-2	14	3
Marder-3	13	4
Panther	21	14
Tiger	18	16
King Tiger	24	21
Elefant	22	22
Noshorn	22	4
Hetzer	14	10
Jpz-4	19	11
Jagdpanther	22	16
Jagdtiger	26	24
Czech 38t	6	4
Czech	6	5
M-13/40	5	5
M-15/42	8	6

ALMANLARIN ve MÜTTEFİKLERİNİN UÇAKLARINDAN BAZILARI

Adı	Cinsi	Dog.	Ca	Lo.	Ra.	Du
Ju88A	Bomber	2	2	44	28	40
Do17Z	Bomber	1	3	22	18	30
He111 H	Bomber	1	3	44	30	34
B.R.20	Bomber	1	3	35	45	28
S.M.79	Bomber	1	4	26	30	33
Bf 109E	Fighter	20	7	5	10	20
B1109F	Fighter	22	5	2	11	20
Fw190A	Fighter	22	14	11	12	26
G-50	Fighter	19	2	2	10	20
Bf 110C	Figh./Bo	10	8	11	18	28
Ju87 Stuka	Grd./At.	3	2	22	24	20
B1110F	Figh./Bom	8	12	22	20	32
Fokker	Figh./Bom	18	2	8	30	33
Ju-52	Transport	1	0	50	21	24

Kısaltmalar;
Dog.= Dogfight
Can.= Canon
Lo.= Load
Ra.= Range
Du.= Durability
Bom.= Bomber
At.= Attack

RUSLARIN TANKLARININ BAZILARI

Adı	Attack	Armour
BT-5	**3**	**6**
T-34/76A	**10**	**9**
T-26	**4**	**6**
KV-1	**15**	**9**
KV-2	**10**	**10**
T-28	**9**	**7**
BT-7	**5**	**6**
T-37	**2**	**1**
T-70	**6**	**6**
KV-1 E	**15**	**12**
Valantine	**8**	**9**
T-60	**8**	**4**

RUSLARIN UÇAKLARINDAN BAZILARI

Adı	Cinsi	Dog	Can	Lo.	Ra	Du.
1-16	Fighter	12	8	5	12	10
LaGG-3	Fighter	19	5	4	10	25
Yak-1	Fighter	21	4	3	11	24
Mig-3	Fighter	17	4	4	12	24
Mig-1	Fighter	16	4	4	9	20
IL-4	Bomber	1	3	44	60	33
TB-3	Bomber	1	4	60	32	30
SB-2	Bomber	2	2	13	18	24
Pe-2	Ground At.	2	3	22	23	30
Sturmovik		4	10	13	9	45
Hurricane	Ground	20	12	4	13	24
SU-2	Ground/At.	3	4	13	18	24

ÖNEMLİ ŞEHİRLER, FABRİKALARI ve TESİSLERİ

MOSKOVA: Artillary, Armored Cars, 3-4 Tank, 2-3 Uçak. Resource= 20, Oil= 5, Heavy Ind.= 8

SÂRATOV: Armored Cars, 3-4 Tank, 3-4 Uçak. Resource= 5, Heavy Ind.= 5, Oil= 5

STALINGRAD: Artillery, 1-2 Tank, 1-2 Uçak. Resource= 5, Heavy Ind.= 6

GORKI: Arillery, 2-3 Tank, 2-3 Uçak. Resurce= 5

LENİNGRAD: Artillery, Armored Cars, 1-2 Tank, 1-2 Uçak. Resource=10, Oil= 5, Heavy Ind.=15

DNEPROPETROVSK: Artillery, Resources 5, Heavy Ind.=15

Benim yapabileceklerim bu kadar. Fakat hemen belirteyim. Bu oyunu 2 aydır oynamama rağmen, Moskova senaryosu dışında, hiç bir senaryoyu kazanamadım. Şu anda 1941 Campaign ile aralıklı olarak 1 aydır oynamaktayım ve ancak 1942 yazına nihayet geldim. Bunun ne demek olduğunu oynadığınızda anlarsınız. **Second Front** gerçekten kaliteli bir strateji. Bu türden hoşlananlar mutlaka alsınlar. Gelecek ay başka bir stratejide buluşmak üzere hoşçakalın.

SSI 1Mbyte TekDisket

OYNANABİLİRLİK	% 60
IQ	% 95
ZORLUK	%100
GENEL	% 95

TEAM YANKEE

TARKAN BARLAŞ

Howard Coylen'in aynı adlı kitabından uyarlanan Team Yankee, konu olarak oldukça klasik, pek bir yeniliği bulunmayan, basit bir oyun. Oyunu ilk gördüğünüzde bir simulasyon sanabilirsiniz. Fakat bu sizi aldatmasın. Oyunun simulasyon ile uzaktan yakından bir ilgisi yok. Daha ziyade kaliteli bir Arcade havasında. Fakat bütün bunlara rağmen zevkle oynayabileceğiniz bir oyun. Microprose'un M1 Tank Platoon'u kadar zor değil. Kolay olması oyuna büyük bir avantaj sağlamış. Bence simulasyonun ne olduğunu merak edenler ilk olarak bu oyunu alsınlar. Bu sayede bir araç yönetmenin nasıl bir şey olduğunu öğrenebilirler. Ardından da biraz cesaret edip, M1 Tank Platoon'u alabilirler. Yüzme öğrenmek için de derin sularda debelenmek gerektiğini söylerler. Ben de şahsen bu oyunu bitirmek için 1 gün boyunca uğraşmıştım. Oyun bittiğinde de firmaya sadece 5 adet senaryo yaptıkları için kızmıştım. Gelelim oyuna. Yankee Tank Team, romanında da olduğu gibi 3. dünya savaşının çıkması ve büyük bir Rus taarruzu ile başlıyor. Ruslar dünyada 50 yıldır Tank doktirinlerini değiştirmeyen tek devlettir. Rusların Tank taktikleri oldukça basittir; Çok dar bir alana, çok fazla tankla saldırmak. Böyle bir stratejiyi uygulamak için on binlerce tanka ihtiyaç vardır. Bunun başlıca nedeni, günümüzde böyle bir taktikle çok tank kaybedileceğidir. Fakat Rusların kaybedebilecekleri 60.000 tankları var. Bu sebeple bu taktik oldukça işe yarar. Rusların bu sürpriz saldırısı, Pentagon'daki analizciler tarafından daha evvelden düşünüldüğü için, buna karşı da bazı planlar yapılmıştır Fakat sizin de oyunda göreceğiniz gibi bu planlar oldukça yetersizdir. Ruslara karşı tank sayılarında bir üstünlük kurulamayacağı basit bir gerçek olduğundan, A.B.D. çareyi yüksek standartlı, az sayıda tankta bulmuştur. Bu tanklarda günümüzde rakipsiz olan M1-Abrams tanklarıdır. Bu tanklar gerek motor, gerekse silahları yönünden, diğer bütün ağır sınıf tanklardan daha üstündür. Rusların elindeki T-80 tankları sadece bu tanklarla başedebilir. Fakat Ruslarda'da T-80'lerden fazla miktarda yok. Oyunda 4 adet M1-Abrams Platoon'unu yönetiyorsunuz. M1-Abrams Platoon'larında 4'er adet M1 tankı bulunur. Fakat bu oyunda 2 Platoon'da hafif zırhlı araçlar bulunmakta. Ruslarda ise genelde T-72 tankları var. Bu tankların menzilleri, MV'lerden daha kısa. Bu sebeple siz daha avantajlı bir durumdasınız. Fakat T-72'lerin de bir avantajı var. O da ön zırhları. Bu zırlar oldukça kalındır. Bu sebeple sizin zırh delici mermileriniz T-72'nin ön zırhını delemez. T-72 yan döndüü zaman hiç bir şansı yoktur. Fakat T-2'lerin ön zırhlarını delmek için roket kullanabilirsiniz. Roketleri de hafif zırhlılar atar. Oyunda bir çok icon bulunmakta. Ekran da 4 parçaya bölünmüş durumda. Her bir parça bir tankın içinde görüntüyü temsil ediyor. Şimdi dilerseniz iconların açıklamalarına bakalım.

Her senaryo bir brifing ile başlar, fakat siz daha önce yöneteceğiniz takımı seçeceksiniz. Bu işi de seçeceğiniz bir dosyadan yapacaksınız. Bu dosyaya da yöneteceğiniz takımın adını koyun. Disketiniz oyun boyunca kayıt pozisyonunda olsun. Çünkü oyunda 'save' seçeneği bulunmamakta. Her senaryodan sonra oyun disketin üzerine otomatik olarak 'save' etmekte. Bu işi de hallettikten sonra brifing bölümüne geçiyorsunuz. Oyuna ısınmak için bir de eğitim senaryosu var. Fakat burada başarılı olabilmek için tankların modellerini iyi bilmek gerekiyor. Çünkü Rus ve Amerikan tankları karışık bir düzende duruyorlar. Aralarından Rus tanklarını vurmak zorundasınız. Fakat oyunun orijinalini alırsanız, kullanım kitabından tankların modellerini öğrenebilirsiniz. Bu senaryoyu oynamaya mecbur değilsiniz. Asıl oyun büyük bir Rus taaruzu ile başlıyor. Karşınıza çıkacak olan ilk ekran Brifing ekranıdır. Buradan topçulara koordinat verebilir, düşmanın pozisyonu ve saldırı yönü konusunda bilgi edinebilirsiniz. Bu ekranda yukarıda iconlar bulunmakta. Bu iconlar;

1-Sol üsste *kılıç* **iconu:** Oyuna giriş. Birifing'ten sonra buraya dikleyeceksiniz.

2-Sağ tarafta *göz* iconu: Haritadaki objeler hakkında bilgi verir. Bu oldukça önemlidir. Neyin ne olduğunu bu sayede öğrenebilirsiniz.

3-Sağ **tarafta** *kutu* **iconu:** Senaryo hakkında bilgi sahibi olursunz. Fazla bir önemi yoktur, fakat sizi oyuna motive etmek için oldukça yararlıdır.

4-Sağ taraftaki *top* **iconu:** Topçular size destek olan birimlerdir. Topçulara koordinat ve saat verdiğiniz vakit, zamanı geldiğinde o bölgeyi bombardıman ederler. Fakat tahmini koordinatları, tahmini saatlerde vereceğiniz için, Rusları bombardıman ettirme şansınız oldukça az. Çeşitli tiplerde mermiler kullandırabilirsiniz. Bunların kimi sis mermileridir, kimisi de tahrip gücü yüksek mermilerdir. Fakat şansınız yaver giderse, Ruslara iyi bir ders verirsiniz.

Brifing'ten sonra, gerçek anlamda oyuna geçebilirsiniz. İlk olarak karşınıza oldukça karışık bir ekran çıkacaktır. Sakın paniğe kapılmayın. Bu yazıyı iyice okuduğunuz zaman, iyi bir tankçı olacaksınız. Oyunda en önemli faktör, zaman faktörüdür. Zaman siz dursanız bile işlemeye devam eder. Bu sebeple her zaman hızlı olmak ve Ruslar gelmeden, mevzilenmek zorundasınız. Ekran 4 parçaya ayrılmıştır Her bir parça birbirinin aynıdır ve bu ufak ekranlar tankların taret (tankın namlusu) bölümüdür. Her ufak ekranın üzerinde iconlar bulunmakta. Oyunu bu haliyle, taretten oynamak oldukça zordur. Taktik haritadan oyunu oynamak daha kolaydır, ilk yapacağınız bütün tankları tek tek taktik harita bölümüne getirmek olacaktır. Bunu nasıl olacağını da şimdi anlatacağım.

Sol üst: Tankın top bölümüdür. Tüm ekran bir tanka aittir. Bir tanktan, diğerine geçmek için yukarıda bulunan *'Unif* leri kullanacaksınız. Toplam 4 adet Unit vardır.

Sol alt *'duman içindeki tank:* Kimi zaman düşman tankları çevrenizdeki tankları yok etmeye başlayacaktır. Bunun nedeni sizin takımın açık hedef oluşturmasıdır. Bir tank en isabetli atışlarını durarak yapar. Fakat bu sefer de karşı taraf için iyi bir hedef teşkil eder. Bunun için ateş ettikten sonra tekrar haraket etmeniz gerekir. Haraket halindeki bir hedefin vurulması oldukça zordur. Fakat sakın korkmayın oyunda bu gibi detaylarla uğraşmak zorunda değilsiniz. Yapabileceğiniz iki taktik bulunmakta, ilki ağaçlıklı bir yere saklanıp, oradan ateş etmeniz. Bu sayede düşman sizi kolayca tesbit edemez. İkinci taktik ise düşmanın menziline girmeden, düşman sizin menzilde iken, roketlerle vurmaktır. Bu sayede düşmanın ön tarafının sizin için hedef teşkil etmesi de pek bir şey ifade etmez. Sağ alt tarafta birçok mermi çeşidi bulunmaktadır. Fakat temelde gördükleri işlevler aynıdır. Tanklara karşı kullariabile-

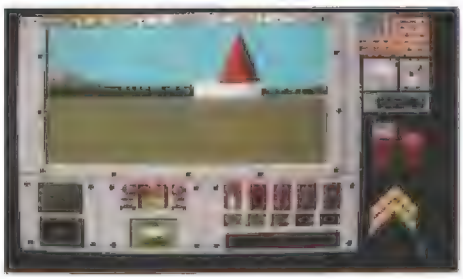
ceğiniz 3 tip mermi vardır. Bunlardan iki tanesini M1 tankları kullanabilir. Üçüncü cins mermi olan roketi de sadece Bradley hafif zırlısı atabiliyor. Duman ise daha evvel de belirttiğim gibi kendinizi saklamak için kullanacağınız bir yoldur. Çevrenizi duman sardığı zaman siz de, düşmanı göremezsiniz. Fakat kızıl ötesi sistemi açtığınız zaman bu sorun da ortadan kalkacaktır.

Sol alt *'Dürbün İçindeki tank:* Kızıl ötesi sistemdir. Bu sayede sadece tankları görürsünüz. Çevrenizdeki diğer şekilleri göremezsiniz. Savaşırken mutlaka bu sistemi kullanın. Düşmanın tanklarının rengi de yeşil olduğu için kimi zaman yeşilliklerle karışırlar ve seçilmeleri güç olur. Fakat bu sistemi kullandığınız zaman tankları kolayca görebilirsiniz.

Orta taraftaki *'yön okları":* Tankın topunu çevirmek için kullanacağınız yön tuşlarıdır. Bu işlemi mouse'u kullanarak da yapabilirsiniz. Toplar yavaşça dönmelerine karşın, hedefi kolayca geçebilirler. Bu sebepten oldukça dikkatli olmanız gerekir.

Orta alt: Hedef dürbünüdür. Bu dürbünü de mutlaka kullanmak zorundasınız. Aksi takdirde kilometrelerce ötedeki düşmanı görmeniz oldukça zor olacaktır. Dürbünü, kızıl ötesi sistemle beraber kullanın. Bu işinizi oldukça kolaylaştıracaktır.

Mermilerin altında bulunan icon: 5_ hedef gösterici sistemdir. Bu da işinizi büyük ölçüde kolaylaştıracaktır. Bu sistemi devreye soktuğunuzda, nişangahınız, **düş-**



man tankı vurulabilir bir pozisyonda ise kare olacaktır. Hedefi vurup, vurmayacağınızı bu sayede anlayabilirsiniz.

Sağ yukarıda *'harita':* Taktik haritaya geçiş. Taktik haritada tankları gidecekleri yerlere götürebilir, ufak çapta da olsa basit taktikler uygulayabilirsiniz. Taktik haritada da çeşitli iconlar vardır.

A) Büyüteçler: İki adet büyüteç iconu vardır. Biri haritayı büyütmeye, diğeri de küçültmeye yarar.

B) V ve '-': Bunları tankınıza hız vermek için kullanacaksınız.

C) Bayrak: Oyundan çıkmak. Bu seçeneği sıkıldığınız zaman kullanın. Bilgisayar, görevi başarısız kabul edecektir.

D) Saat: Oyunda zamanı durdurur.

E) Sağ taraf: 4, 5 adet kare vardır ve bu karelerin içerisinde 4'er adet çeşitli dizilişlerde noktalar bulunur. Bu noktalar sizin tanklarınızı temsil eder. Dizilişleri ise tankların, ilerleyiş sırasıdır Düşmanın gelişine göre çeşitli şekillerde tankları dizebilirsiniz.

Dürbün: tankın içine geçiş. Savaşırken bu seçeneği seçmek zorundasınız.

İngiliz anahtarı: Platoon'un durumunu, tankların hasar durumunu gösterir. Fakat tankları hiçbir şekilde tamir edemezsiniz. Sadece durumlarını görebilirsiniz.

Oyunda senaryoyu bitirmek için bütün Rus tanklarını yok etmek zorundasınız. Bunu da ekranın yanında bulunan Rus bayrağından anlayabilirsiniz. Bayrak aşağıya doğru ..haraket ettikçe, düşman tankları azalır. Üstün olan tarafın bayrağı yukarıdadır. İkinci senaryoda, düşmanın bütün tanklarını yok etseniz de bir türlü, senaryoyu bitiremezsiniz. Bunun sebebi, bazı Rus tanklarının ormanda saklanmalarıdır. Bu tankları arayıp bulmak zorundasınız. Biraz zaman alacaktır fakat imkansız değildir.

Team Yankee zevkle oynanabilecek, basit bir oyun. Alırsanız, paranızı sokağa atmazsınız. Bu arada fırsat bulmuşken, katkılarından dolayı Deha Akil'e de bu sayfalardan teşekkür ediyorum.

EMPIRE SIMULATION 512K

GRAFİK	%65
EFEKT	%60
OYNANABİLİRLİK	% 20
GENEL	%60

DIE STADT DER LÖWEN

Hasan Çolakoğlu

öder the Final Singapore Sling
(Aslanlar Şehri ya da son Singapur Sling)

İstanbul'da bir akşamüstü... İşten eve dönüş sonucu oluşan yorgunluk.. Nefis boğaz manzarası karşısında yudumlanan bir kadeh içki.. Singapur Gin Sling nedir bilir misiniz? Gin'le yapılan bir kokteyl türüdür. Oldukça da etkileyicidir. Öyle ki sizi alır buradan uzaklara götürür....

Tokyo'da bir akşamüstü... Gölgeler uzarken genç...

Taiku Jibenkoku Electronics in kapısından içeri girdi. Uzun adımlarla holü geçip kendisini en üst kata götürecek olan asansöre bindi. Sekreterin onu aldığı odadaki yüce kişinin varlığı hemen farkediliyordu Efendisi ile Taiku uzun uzun konuştular. Ustası ona sınav zamanının geldiğini haber verdi. Artık zekasını dikkatini ve tecrübesini ortaya koyması gerekiyordu. Ve ilk sınav başladı..

Efendisi ona eski bir asker olan Bay Kamagushi'nin Londra'da bir Geyşa tarafından nasıl öldürüldüğünü anlattı ve dikkatini ölçmek için odadaki sanat eserinin orjinalinin nerede sergilendiğini sordu. Taiku hemen bildi bu soruyu. Tabii ki NATIONAL THEATRE GALLERY olacaktı doğru cevap.

Olaylar ve kişiler biraz değişti. Taiku ve efendisi bu sefer Paris'te çıkan bir derginin terör olaylarını incelemekle görevlendirdiği Christine Monier'nin başından geçenleri incelemeye başladılar. Christine önceki hafta Londra'da öldürülen eski bir Japon subayıyla ilgilenmeye başlamıştı. Bu amaçla katil olduğu sanılan Geyşanın peşinden Singapur'a gitmiş ve orada eski bir dostu olan Robert'le buluşmuştu. Taiku ikinci sınavını Singapur kültürünü inceleyerek Christine'in geliş tarihinin ÇİN YENİ YILI olduğunu bilerek burada verdi.

Christine ve Robert daha sonra Çın mahallesine gidip Geyşayı teyzesinin evinde aradılar fakat terslendiler. Taiku burada Robertin yaptığının aynısını yaptı ve KİBARCA SORMAYA DEVAM ETTİ. Tabii bu sınavı da geçti. Tam umutlarını kesmiş ayrılırken Geyşanın teyzesi kılık değiştirmiş bir halde onlara yeğenini iki adamın götürdüğünü söyledi ve kaçtı.

Robert ve Christine, aldıkları bu bilgiyi değerlendirmek üzere otele dönerken üzerlerine iki adam saldırdı. Robert adamları safdışı etti ancak artık hiçbir yerde güvende olamazlardı.

Efendisi hikayeyi burada kesti ve Taiku'ya giderek karışan işleri düzeltmesi için Singapur'a gitmesi emrini verdi. Ve olaylar hareketlendi ...

Yukarda bir giriş yapmaya çalıştığım Aslanlar Şehri PM firmasının yeni adventure'ı. Değişik bir anlayışla oyun hazırlayan bu firma, son derece kaliteli grafiklerle süslediği bu son oyunu ile meraklıları gerçekten bir kitap okuyormuş veya bir film seyrediyormuş gibi Amiga'nın önüne bağlıyor. Esas olarak bir Sierra oyun kadar zor olmayan bu oyun Almanca bilenleri oldukça mutlu edebilecek türden.

Oyunun tamamı Mouse ile kontrol ediliyor. Sağ taraftaki ana menüden seçeceğiniz optionlar arasında Japonca sözlükten ayrıntılı Singapur haritalarına kadar her şeyi bulabilirsiniz. Eğer Usta'nın sınavına girmek isterseniz **EXAMEN** yazılı seçeneğe basmanız yeterli olacaktır. Yalnız dikkat edin bir daha geri dönüş yok. Oyunun geri kalan gizemlerini çözmeyi size bırakıyorum.

Arslanlar şehri genel olarak statik grafiklerine ve okunacak şeyin fazla yapılacak şeyin az olmasına rağmen Almanca bilen Adventurer oyuncuları tarafından kaçırılmaması gereken bir film, pardon oyun !!!

GRAFİK	%90
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	%80

TANITIM

CONFLICKT

TARKAN BARLAS

Bu ay gelen en vasat oyunlardan biri. Şimdi eminim hepiniz aynı şeyi düşüneceksiniz *'madem vasat, ne diye açıklıyorsunuz.* Tek bir nedenden dolayı, çok basit olması nedeniyle günde en az 3 kere oynamadan edemeyeceğiniz için. Strateji türü bir oyun olarak gözükse de, aslında strateji ile uzaktan yakından ilgisi yok. Fakat bu oyunda diğer strateji türü oyunlarda olmayan bir şey var, o da en basit şekliyle Ortadoğu politikasını ve güçler dengesini anlayabilmeniz. Fakat ne yazık ki oyunun gerçekle ilgisi pek fazla değil, aynı zamanda seçim yapabileceğiniz fazla seçenek yok. Dediğim gibi oldukça basit bir oyun.

Conflickt'te siz İsrail'i yönetiyorsunuz. Amaç ise basit, uzun süre iktidarda kalmak ve bu süre içerisinde de çevrenizdeki ülkeleri başarabilirseniz kontrol altına alabilmek. Fakat bu kontrol komşularınızın topraklarını, kendi topraklarınıza katmak şeklinde değil, sizin etkiniz altında olan kukla bir yöneticiyi başa getirmek şeklinde oluyor. Tabi bu arada Filistin sorunu, yıllık Amerikan yardımı ve Mossad eylemleri de oyunda unutulmuş değil.

İlk ekranda karşınıza menüden diplomatik ilişkilerinizi ve Mossad'ın eylemlerini ayarlayabilirsiniz. Ekranın solunda çeşitli arap ülkelerinin adları var. Bunlardan bazıları sizin komşularınız değil, fakat gene de komşularınızla olan ilişkilerinizde etkili oluyorlar. Herhangi bir ülkenin adına kliklediğinizde karşınıza 3 adet seçenek çıkar.

1-Yukarıdaki seçenek ilişkilerinizi düzeltmek için kullanacağınız seçenekdir. İlk olarak iyi ilişkilerin kurulmasıyla başlar. Ardından ticaret anlaşmaları yapılır. Son aşama ise askeri Pakt'tır. Askeri Pakt'ı imzaladıktan sonra isterseniz yönetime maddi yardımlarda bulunabilirsiniz.

2-ikinci seçenek ise ilişkileri bozma seçeneğidir. Gücünüze güveniyorsanız bu seçenekle ilişkilerinizi bozmaya başlayabilirsiniz. Unutmayın bir ülkeyle aranızdaki sınıra yapacağınız yığınaklar ve çeşitli askeri operasyonlar, o ülkeyle aranızdaki ilişkilere bağlıdır. .

3-İlişkileri olduğu gibi koruma. Bu seçenekle seçtiğiniz ülkeyle, ne ilişkilerinizi düzeltirsiniz, ne de bozarsınız.

Tabi başka ülkelerin sizinle olan ilişkileri, sizin kontrolünüz dışında bozulabilir. Bunun çeşitli nedenleri vardır. Araları bozuk olan iki ülkeden biriyle oldukça yakın ilişki içindeyseniz, öbür ülkeyle iyi ilişkiler kuramazsınız. Mossad'ı kullanarak başka ülkelerde çeşitli faaliyetler yapabileceğinizi yazmıştım. Kimi ülkelerin yapısı oldukça sağlamdır. Bu gibi ülkelerde halk ayaklanmaları yapabilmek zaman ister. Yardım ettiğiniz devlet karşıtı grup güçlendiği zaman, siz durdurmak isteseniz bile durmayacak ve darbe yapacaktır. Bir ülkede darbe olduğu zaman da o ülkeyle bir daha diplomatik ilişki kuramazsınız. Birleşmiş Milletler o ülkeye barış gücü gönderir ve o ülkede oyun sonuna dek bütün dış ilişkilere kapalıdır.

Bu ekranda ayrıca B tuşuna basarak ülkelerin iç durumları ve sizinle olan ilişkileri hakkında bilgi edinebilirsiniz. *'Internal Stability* ülkenin iç durumudur. Çizgi *'Firm'e* yakın olduğu zaman, ülkede karışıklık ve ayaklanma olması güçtür. *'WeaK* olduğu zaman ise ülke bir ayaklanmaya oldukça yakındır. *'Diplomatic Relations'* ise ülkenin sizinle olan ilişki düzeyini gösterir. Çizgi *'Poofa* yakınsa o ülkeyle aranızda her an bir savaş çıkabilir. *'Gooda* yakınsa da o ülkeyle askeri bir ittifak oluşturabilir veya müttefiğinize askeri yardım yapabilirsiniz. Unutmayın müttefikleriniz bile kimi zaman size savaş açabilir.

Ekranın en altında *Make Policy*[1] seçeneği vardır. Burası oyunun ikinci bölümüdür. Bu bölümden ülkelere savaşlar açacak, silah alacak, kısacası dış politika haricindeki herşeyi buradan yapacaksınız.

1-Purcase Arms: Başka ülkelerden silah alma. Oyunun en büyük hatalarından biri de burada. İsrail günümüzde yüksek teknoloji silahları yapabilen bir ülke. Fakat bu ne yazık ki oyunda düşünülmemiş. Bu sebeple İsrail bütün silahlarını dışarıdan alıyor. İsrail'e silah satan çeşitli ülkeler var. A.B.D. bu ülkeler içerisinde en çok çeşide sahip olan ülke. Ödemelerde en fazla kolaylığı da Fransa sağlıyor. Dilerseniz ülkelerin sattıkları silah sistemlerine kısaca bir göz atalım.

A.B.D. : En kaliteli tank olan M1-Abrams, F-15 ve F-111 savaş uçakları, saldırı helikopterleri, Sam sistemleri, erken uyarı sistemi olan Avvacs' uçakları.

F-111 bombardıman uçağıdır ve komşularınızın endüstriyel alanlarını veya nükleer üslerini yok etmede kullanılır. Saldırı helikopterleri tanklara karşı oldukça etkilidir. Sam sistemleri ise uçaklara karşı kullanılır. F-15 uçakları hava üstünlüğü için gereklidir.

Britain: En fazla hafif zırhlı araç satar. Bunun yanında fazla alışveriş yaparsanız A.B.D. ile aynı işi gören, farklı silah sistemleri satar. Fakat fiatlar A.B.D.'den biraz daha pahalıdır.

France : Mirage uçağı, hafif ve orta sınıf zırhlı araçları en fazla sattığı sistemlerdir. 50 milyonunuz varsa sizinle iş yapabilecek yegane ülkedir. Bu sayede 150 milyona varan silah sistemi alabilirsiniz.

Private Dealer : Güney Africa Cumhur-iyeti'dir. Genelde eski silah sistemleri satar. Fakat herhangi bir ambargo durumunda diğer ülkeler size silah satmazken, bu ülkeden silah alabilirsiniz. Bu da ülkenin en büyük avantajıdır.

2-Strategic Action : Sizinle sınırı olan ülkelerle yapacağınız savaşları buradan planlayıp, uygulayabilirsiniz. İlişkileri sizinle bozuk olan bir ülkeye tüm gücünüzle, ortak sınırınıza kuvvet yığabilirken, iyi ilişkiler içerisinde bulunduğunuz bir ülkenin sınırlarına sadece çok az bir kuvvet yığabilirsiniz. Fakat tüm yapacağınız kuvvet yığmaktan ibaret değildir. Sivil, endüstriyel ve nükleer hedefleri bombalayabilirsiniz. Bu sayede ülkenin, eğer varsa nükleer üslerini yok eder ve o ülkeyi bir nükleer tehlike olmaktan çıkarabilirsiniz. Bu sayede karşı taraf size hiçbir zaman Atom Bombası atamaz. Eğer sınırdaki gücünüze güveniyorsanız, komşunuzu işgal edebilirsiniz. Bu karşı tarafı şaşırtacağı için size avantaj sağlayacaktır. Bu aşamadan sonra iki ülke arasında savaş çıkar. Savaşta ise yapabileceğiniz işler daha farklıdır. Çeşitli seçenekler vardır. Çeşitli savaş sistemlerinizin, savaştaki sayısını arttırabilirsiniz, yedek piyade tümenlerinizi cepheye sürebilir veya cepheden çekebilirsiniz, son olarak da hiç bir kuvvet göndermezsiniz. Savaştaki durumunuzu, ekranın sağ alt köşesinden öğrenebilirsiniz. Aynı yerden savaşta kullanılabilir durumdaki savaş sistemlerinizin sayısını da öğrenmeniz mümkündür. Karşı tarafın silahlarını tamamen yok etmeden savaşı kazanamazsınız. Savaşın uzaması da sizin aleyhinizedir. Savaş uzadığı zaman sizin ülkedeki etkinliğiniz azalır ve hatta size karşı darbe bile yapabilirler. Bu sebeple hiçbir savaşı 5 aydan fazla bir süre sürdürmemeye çalışın. Fakat burada oyunun ikinci eksikliği ortaya çıkıyor. Savaşta hiçbir strateji yapamıyorsunuz. Tek yaptığınız cepheye silah göndermekten ibaret, gerisi Allah'a kalmış.

3-Review Forces : Ordunuzun gücünü buradan öğrenebilirsiniz. Silah sistemlerinizin de birim sayıları burada yazar.

4-Nuclear Clup : İlk başta İsrail'in nükleer santralleri yoktur. Zaman içerisinde sizin buradan araştırmalara vereceğiniz paralarla, nükleer santraller kurulur. Bu sayede nükleer silahlara da sahip olursunuz. Bu silahların caydırıcı gücü oldukça fazladır. Bundan başka savaşlarda da başka bir ülkeye karşı kullanılabilir. Fakat bunun sonuçlarına da katlanmak zorundasınız. Karşı tarafta da nükleer silahlar varsa, o ülke de size cevap verecektir. Bunun sonucu dünya için tam bir felakettir. Karşı tarafın nükleer silahları yoksa, kesinlikle yenilir, fakat bunun ardından size karşı herşeyde ambargo konur. Bu da sizin için tam bir felakettir.

5-Palestinian Problems : Tam anlamı, Filistin sorunudur. Genelde pek fazla etkileri yoktur, fakat herhangi bir savaş durumunda yavaş, yavaş ayaklanmaya başlarlar. Bunun nedeni de Filistinlileri denetleyecek olan bir askeri kuvvet olmamasıdır. Bu bölgeye asker göndererek uyguladığınız Filistin politikasını sertleştirebilirsiniz.

6-Nexi Turn: Oyunda her turn bir aydır. Bu seçeneği seçtikten sonra bir ay geçer. Bu bir ay zarfında gelişen olayları gazetelerden öğrenebilirsiniz.

Gazetenin çıktığı ekranda 'S* tuşuna basarsanız oyunu *'save'* edebilirsiniz. Bunun dışında Birleşmiş Milletlerde her yıl çeşitli konularda toplantılar olur. Çeşitli nedenleri vardır. En önemli neden Filistin Sorunudur. B.M. sizden Filistinlilere toprak vermenizi isteyecektir. Bunu kabul ederseniz biraz toprak kaybeder, fakat buna karşılık prestij kazanırsınız. Ayrıca her yıl size piyade tümenlerinizin sayılarında artış yapmayacağınız konusunda garanti ister. Bunu da kabul edip, etmemek sizin elinizde.

VIRGIN MASTERTRONIC 512K Tek Disket

ZORLUK	%55
OYNANABILIRLIK	%50
IQ	%30
GENEL	%60

SLY SPY

HAKAN TIRALİ

Birbiri ardına çıkan James Bond oyunlarından sıkıldıysanız veya artık başka bir ajanın kimliğine bürünmek istiyorsanız Siy Spy tam size göre bir oyun. Ajanımızın görevi oldukça tehlikeli, çünkü Counchil tor World Domination *(CWD)* adı verilen örgüt tüm şehri ele geçirmiş durumda ve bir çok masum insanın hayatını da tehdit etmekteler. Ajanımız vakit geçirmeden yola çıkıp bu acımasız teröristleri masum insanlara zarar vermeden durdurmak zorunda.

Siy şehrin üstüne bir uçakla geliyor ve buradan paraşütle atlıyor. Tabi atlar atlamaz da tehlike başlıyor. Siy uçaktan atladıktan sonra etrafı bir sürü teröristle doluyor. İlk iş olarak tabancasını kullanarak bunları temizlemeli. Teröristlere çarparak veya onların içine girerek ateş etmeye çalışmak Sly'ın enerjisinde eksilmeye yol açmıyor. Yalnız teröristleri daha ekrana girer girmez öldürmelisiniz, yoksa daha alt seviyelere ulaşan teröristler de Siy gibi silahlarını kullanarak ateş ederek Sly'a zarar verebilirler. Bu arada Sly'a ait bir de kontrol paneli var. Burada Sly'ın enerjisini *(Kırmızı çubuklar)*, teröristlerin enerjilerini *(Sarı çubuklar)*, Sly'ın kullandığı silahın cephanesini *(Çubukların sağında)*, saati, kullandığı silahı *(Bavulun içinde)* ve ancak öldüreceği teröristlerden toplayacaklarıyla aktif hale getirebileceği çok güçlü bir silahı görebilirsiniz. Vurulan teröristlerden bazıları arkalarında cephane bırakarak ölüyorlar. Siy bunları toplamalı. Teröristlerin hepsi öldükten sonra Siy paraşütünü açarak şehre iniyor.

Şehre iner inmez sağ taraftan gelen üç köpekler karşılaşıyor. Bunları temizledikten sonra varil fırlatan adamla karşılaşıyor. Bunu öldürüp biraz ilerleyince Lincoln anıtına ulaşıyor ve daha ileri gidemiyor. Şimdi apması gereken sağdan ve soldan çıkıp em el bombası atan hem de ateş eden teröristleri öldürerek yoluna devam etmek. Bunun için eğilmeli ve durmadan sağa sola ateş etmeli ve tabi ki bu arada da havada uçuşan el bombalarına dikkat etmeli. Vurulan teröristler arkalarında rozet bırakıyorlar. Bu rozetleri toplayarak bilgisayar ekranında gördüğümüz silahı çalıştırabilirsiniz. Bu silah çalışınca belli bir zaman ateş ediyor ve Siy daha sonra yine eskiden kullandığı silahı kullanmaya başlıyor. Teröristlerden bazıları ise kola kutuları bırakıyorlar. Bu kutular Sly'ın enerjisinin artmasını sağlıyor. Teröristlerin miktarını enerjilerine (Sarı çubuklar) bakarak öğrenebilirsiniz. Tüm teröristler temizlendikten sonra Siy etrafta yakaladığı teröristin birinden bilgi alıyor ve aldığı bu bilgi ile limana doğru yola çıkmış olan siyah bir Sedan'ın peşine düşüyor. Siy siyah Sedan'ın peşinden bir motosiklete binerek gidiyor. Onun Sedan'a ulaşmasını engellemeye çalışan iki tip terörist var. Birincisi sırtında jet-pack olup havada uçan teröristler, ikincisi ise motosiklet kullananlar. Havadaki teröristler ara sıra bomba atıyorlar ama bunlar genelde tehlikeli değil. Esas tehlikeyi motosikletli adamlar oluşturuyor. Öndeki motosikletli adamlar Sly'a ateş ediyorlar. Siy bunlardan eğilerek kurtulabilir. Fakat arkadan bir anda çıkan motosikletli adamlar enerjisinden epey eksilmeye neden olacakları için Siy ekranın mümkün olduğunca solundan gitmeli ve ekrana birdenbire motosikletli bir adam girdiğinde hemen eğilerek kendini korumalı. Böylece adam Sly'a zarar vermeden sadece üstünden atlamış oluyor. Bunun ardından Siy hemen ateş ederek onu öldürmeli. Buradaki teröristleri temizledikten sonra siyah Sedan'a varıncaya kadar Siy bir süre boş yolda ilerliyor. Siyah Sedan'a varmadan biraz önce yolda bir mayın var. Ona dikkat edin. Sedan'a ulaşınca içinden sırayla üç adam çıkıp Sly'a ateş ediyorlar. Siy bunlara dikkat ederek onlara ateş edip arabayı patlatmak zorunda. Araba patladıktan sonra limana ulaşıyorsunuz.

Limana ulaştığında Siy merdivenden yukarı tırmanarak yoluna devam ediyor. Tabi bu arada bir sürü teröristi de öldürmek zorunda. Bunun için en kolay yol sağa doğru ilerlerken öne devamlı, arkaya ise arada bir dönerek ateş etmek. Siy bir süre sonra bir ipe ulaşıyor. Bunun ardından hemen buradaki aleti tutarak ipin üstünde hızla yol alıp, diğer tarafa ulaşıyor. Burada da bir kaç teröristle karşılaştıktan sonra bu bölümün esas zorluğuyla karşılaşıyor. Dev bir adam. İlk önce bir iki el ateş ederek ona biraz zarar verebilirsiniz. Fakat sonra dev adam Sly'a çok yaklaşınca Siy silahını bir kenara bırakarak çıplak elle dövüşmeye başlıyor. Burada dikkat edilmesi gereken husus Sty'ın adamın arkasına geçerek oradan adama vurması. Arkasından zıplayarak dev adamın kafasına atılan bir kaç tekme onun yoldan çekilmesini sağlıyor. Siy adamı öldürdükten sonra balık adam giysilerini giyerek suya dalıyor.

Suyun altında ilerlerken köpekbalıklarına ve terörist balıkadamlara dikkat edilmesi gerekiyor. Su altında herhangi bir balıkadamı vurunca silah, *(su altında hızlı hareket etmek için)* motor, kola kutusu ve rozet gibi eşyalar alınabiliyor. Bu arada etraftaki su altı mayınlarına da dikkat edin. Siy bu tehlikeleri atlattıktan sonra bölümün sonunda onu bekleyen dev köpek balığına ulaşıyor. Köpek balığını öldürmek için onu kafasından vurmak zorunda. Bunun için köpekbalığı gelirken kafasına ateş etmek, giderken de ardından yine kafa hizasında ateş etmek gerekiyor. Köpek balığı ölünce Sly'da sudan çıkarak liderlerin bulunduğu Georgetown Warehouse'a giriyor.

Siy içeri girer girmez yine varil fırlatan iki adamla karşılaşıyor. Burada da etraftaki teröristleri öldürerek, yürüyen bantlardan geçip, yerdeki sivri kazıklara yakalanmamaya bakın. Daha sonra makinalı tüfeği alarak bölüm sonuna ulaşınca kaplanlarla karşılaşmaksınız. Bunları öldürmek için ekranın sol ucunda eğilmeli ve oradan devamlı ateş etmelisiniz. Bazı kaplanlar havadan Sly'ın üzerine atlıyorlar. Onları da ayağa kalkıp ateş ederek yok edebilirsiniz. Kaplanlar tümüyle öldükten sonra Siy örgütün silah deposunun girişi olan mağaraya ulaşıyor.

Siy mağaraya girer girmez vakit kaybetmeden sağa giderek aşağı düşmeli ve sonra devamlı aşağı düşerek hem teröristlerle uğraşmaktan kurtulmalı hemde zaman kazanmalı. Burada da tabana varınca sağ doğru ilerlemeye başlamalı ve karşısına çıkan üç köpeğe ve varil atan adamlara dikkat etmeli. Bunları atlattıktan sonra yine teröristlerle dövüşerek bölüm sonuna ulaşan cesur ajanımızı burada keskin kenarlı bir şapkası olan iri yarı bir adam bekliyor. Bu adamı öldürmenin tek yolu şapkası başında değilken onu başından vurmak. Tabii bu pek kolay olmuyor, çünkü adamın şapkası başından ancak Sly'a fırlattığında çıkıyor. Tabi bu arada hem şapkadan korunup hemde adamı kafasından vurmaya çalışmak epey zor oluyor. Nihayet adamı öldürdükten sonra ajanımız Siy teröristlerin karargahına deniz altından gitmek için tekrar balıkadam giysilerini giyiyor ve suya dalıyor. Bu sefer suyun altı bir öncekinden daha tehlikeli, çünkü etrafta daha fazla terörist balıkadam, köpekbalığı, mayın ve tuzak var. Bu bölümün sonuna ulaşmayı başarırsa ajanımızı bu seferde dev bir dalgıç bekliyor. Bu dalgıcıda karnından vurmalı ve onun attığı torpillerden sakınmalısınız. Onun attığı torpilleri de ateş ederek etkisiz hale getirebilirsiniz. Dalgıç da ortadan kaldırıldıktan sonra Siy örgütün karargahına giriyor.

Sly'ın bundan sonra görevini tamamlamak için iki bölümü daha var. Bunları da size bırakıyorum. Eh ajan olmak filimlerde göründüğü kadar kolay değilmiş. Siz ne dersiniz.

OCEAN/512K 2DISK

GRAFİK	085
SES	070
ZORLUK	81
GENEL	080

INDIANAPOLIS 500

HAKAN TIRALİ

Indianapolis 500 şimdiye kadar gördüğüm en akıcı araba simulasyonu. Grafikler ve animasyon kendinizi gerçek bir yarışta hissetmenizi sağlıyor. Bu oyunu gördükten sonra eminim başarana kadar devamlı onunla oynayacaksınız. Şimdi bu mükemmel araba simuiasyonunu her yönüyle tanımaya çalışalım.

Kullanma Kontrolleri: Yarış arabasını kullanmayı **öğrenmek için** ana menüden Practice'i seçin. Practice'i belirlemek **için space tuşu,** yukarı aşağı okları veya mouse'u kullanın. Practice'i seçmek **içinde** return tuşuna ya da mouse a basın. Practicee girince kendinizi servis'de buluyorsunuz. Arabanın göstergelerinin bulunduğu yerin biraz üstünde servis tahtası var. Servis tahtası hakkındaki açıklamayı daha aşağıda okuyabilirsiniz. Şimdilik sadece hızlanın ve servis dışına, yarış pistine çıkın. Böylece servis tahtası ortadan kaybolacak. Arabanızı mouse, joystick ya da tuşlarla kullanabilirsiniz.

Mouse ile arabayı kullanma: Mouse'u bir direksiyon gibi düşünebiliriz. Mouse'u ne kadar fazla sola yada sağa hareket ettirirsek tekerlekleri de o oranda döndürmüş oluruz. Birdenbire dönmeyi ya da savrulmayı önlemek için mouse'u yavaş ve dikkatlice kullanın. Zaten çoğu durumda arabayı kullanmak için mouse'u fazla hareket ettirmeniz gerekmeyecek.

Tuşlar ile arabayı kullanma: Bu da aynı mouse ile kontrole benziyor. Tuşa ne kadar fazla basarsanız tekerlekleri de o oranda çok döndürürsünüz. Tuşu bıraktığınız anda ise tekerlekler kendiliklerinden düzelirler. Virajlarda tekerleklerden gelen sesleri iyice dinleyin çünkü bunlar arabanızın kaymasının bir sinyali. Böyle durumlarda tuşlara kısa aralıklarla basıp bırakarak tekerleklerin kaymasını önleyin ve dengeyi sağlayarak muhtemel bir çarpmayı engelleyin. Bu tekniği tüm dönüşlerde uygulamanızı tavsiye ederim.

Joystick ile arabayı kullanma: Joystick ı sağ ya da sola iterek tekerlekleri döndürün. Joystick'i bir tarafta ne kadar fazla tutarsanız tekerleklerde o kadar çok döner. Demin tuşlarda bahsettiğimiz metodu joystick'le araba kullanırken de uygulayarak aynı sonucu elde edebilirsiniz.

Geri geri gitmek: ilk önce tamamen durun. Ardından aşağı oka, tuşlardan 2ye basın ya da mouse'u geri çekin.

Anti-Roll Bar'ın ayarlanması: Ön Anti-Roll Barı sıkıştırmak için '=' e, gevşetmek içinse '-' ye basın. Arka Anti-Roll Bar'ı sıkıştırmak içinse ']' a, gevşetmek içinse '[' basın.

Turbo'yu ayarlamak: Turbo'yu ayarlamak için klavyeden 1 ile 9 **arasındaki** tuşlara basın. Minimum turbo için 1'e, maksimum turbo **için** ise 9 a basın.

Cruise control (Sabit hız kontrolü): Cruise control hızınızı sabitleştirir. Böylece arabaya devamlı gaz vermekten kurtulursunuz. Cruise control'den frenleri kullanarak, arabaya gaz vererek ya da bir yere çarparak kurtulabilirsiniz. Eğer C tuşunu basılı olarak tutarsanız, bırakana kadar hızınızı arttırırsınız. Sabit hızınız ise tuşu bıraktığınız zamanki hızınız olur. Kullanmayı öğrenirken Cruise kontrc yavaşlama yada – hızlanma derdini ortadan kaldırarak sizin piste alışmanızı sağlar. San bayrak esnasında araba kullanırken de, cruise kontrol arabanın yavaşlamasını ya da hızlanması derdini ortadan kaldırarak daha rahat bir yarış çıkarmanızı sağlar.

Diğer Kontroller:
Ctrl + R : Bu tüm olayları yeniden başlatır.
P : Oyunu durdurur.
Esc : Ana menüye gitmenizi sağlar.

Servis Tahtası: Servis yeri büyük kırmızı bir X ile belirtilmiştir. Arabayı ne zaman serviste durdurursanız o zaman servis tahtası ortaya çıkar. Eğer F1, F2 gibi fonksiyon tuşlarına basarsanız servis tahtası kaybolur. Bu arada frenlere basarak servis tahtasını tekrar görebiliriz. Yakıt göstergesi yaklaşık ne kadar benzininiz olduğunu gösterir, göstergede ne kadar çok renk varsa o kadar çok benzininiz var demektir. Yakıt deponuz 40 galona kadar benzin alabilir. Servis tahtasında Fuel seçeneğini space tuşuna basıp seçerek ve ardından da return'e basarak arabanıza yakıt doldurabilirsiniz. İstediğiniz miktarda yakıt almak içinse ',' ve '.' yi kullanmalısınız. Tekerlekler ise arabanın lastiklerinin ne kadar kullanılmış olduklarını belirtirler. Bir tekerlek ne kadar gri olmuşsa o derece aşınmış demektir. Lastik değiştirmek için, istediğiniz lastiği space tuşu ile seçin ve ardından da return'e basın.

Araba Kontrolleri: Arabanın kontrol menusunu ortaya çıkartmak için fonksiyon tuşlarından birine basın.

F3 : Yakıt F7 : Lastiklerin Havası
F4 : Kanatlar F8 : Lastiklerin Türü
F5 : Lastik F9 : Lastiklerin Açısı
F6: Balans F10: Vitesler

Kontrollerden F3-F7'yi Practice esnasında her zaman, yarış ve Oualifying esnasında ise sadece serviste değiştirebilirsiniz. F8-F10 ile seçilen kontrolleri ise sadece Practice'de ve Oualifying'de servise girerek değiştirebilirsiniz. Seçilen kontrolü değiştirmek için ',' ve '.' yi kullanabilirsiniz. Değişik bir kontrol seçmek için ise space tuşuna ya da tab'a basarak tüm kontrollerin saat yönünde bir biri ardına sıralanmasını sağlayabilirsiniz. Bunun tersini yapmak ise kontrollerin saat yönüne ters olarak göz önüne gelmelerini sağlayacaktır. Sıralamayı ve yarışın o turundaki performansınızı görmek için F2 ve F1 tuşlarına basın. Diğer sürücülerin sıralamasını ve görmek için '.' ve',' basın.

Ana Menü :
Oyun sırasında herhangi bir zamanda Esc'ye basarak ana menüye dönebilirsiniz. Burası asıl önemli seçimleri yaptığınız yerdir. Bu ekranda her hangi bir seçenek diğerlerinden farklı bir şekilde yazılmışsa o seçeneği seçmek o anda mümkün değildir. Alt menüden ana menüye dönmek için da Esc'ye basmalısınız. Eğer çarpar, lastiğinizi patlatır ya da motorunuzu uçurursanız yine Esc'ye basarak ana menüye dönebilirsiniz.

Ana Menüdeki Seçenekler:

Resume Drlvlng (Yarışa kalman yerden devam): Bu seçenek ana menüyü terkedip, sizi pistte yarışırken, Oualifying ya da Practice'de kaldığınız yere götürür. Eğer daha piste çıkmamışsanız bu seçenekten yararlanamazsınız. Yeni bir araba ya da araba ayarı yüklemişseniz bu seçenekten yararlanamazsınız.

Instant Replay (Tekrar): Bu seçenek son 20 saniyede pistte olan olayları görmenizi sağlar. Tekrar eden görüntünün sonuna ulaşınca atay olarak bir çizgi ekranda yukarıdan aşağı inerek tekrarı baştan aşlatır. Tekrarı isteğinize göre çeşitli konumlardan izleyebilirsiniz. Bu konumları seçmek için yine space tuşu. mouse ya da joystick'i kullanmalısınız.

Bu seçenekler sırası ile....
InCar *{Arabanın içinden)*
Behind (Arabanın arkasından)
Track *(Pistteki sabit kameradan)*
TV *(Televizyondan)*
Sky *(Havadan)*
Leader / Crash *(Yarıştaki lideri ya da yapılan bir kazayı görmek. Bu seçenek sadece yarış esnasında* ***seçilebilinir.)***

Tekrarı şu komutlarla kontrol edebilirsiniz.
'.' ya da sağ mouse tuşu : Hızlı ileri
',' ya da sol mouse tuşu : Geri alma
P: Durdurmayı açma/kapama

Eğer olayı kare kare görmek istiyorsanız, tekrarı durdurmak için P'ye basın ve sonrada hızlı ileri ya da ger almayı kullanın. Tekrar P'ye basarak durdurmadan kurtulabilirsiniz Tekrarı kapatmak için Esc'ye basın.

Practlce: Practice moduna girince kendinizi serviste buluyor ve karşınızda servis tahtasını görüyorsa„z Servis tahtasının kaybolması için hızlanarak servisten piste çıkın. Bu arada servisin sonundaki duvara çarpmamaya dikkat edin. Araba ayarlarını Practice'nin herhangi bir anında değiştirebilirsiniz. Bu değişiklik, değişik ayarların arabaya nasıl etki ettiğini görmenizi sağlayacaktır. Motor ve lastiklerin kötü kullanımı onların patlamasına sebep olacak fakat Practice sırasında çarpışmalar arabanıza zarar vermeyecektir. Motor ya da lastiği patlattıktan sonra devam etmek için Esc'ye ya da Ctrl + R ye basın.

Oualify: Oualify'a başlayın. Yalnız arabanızın ayarlarını piste çıkmadan yapın. Çünkü piste çıktıktan sonra yalnız Turbo ve Anti-Roll Barların ayarlamasını yapabilirsiniz. Birbiri ardına gelen 4 turu ne kadar hızlı bitirirseniz yarışta da o oranda önde başlarsınız.

Bir avantaj olarak qualifying sırasında depodaki benzin miktarını 10 galona kadar düşürün. Yalnız bunu serviste ya da Practice'de yapmalısınız. Aynı zamanda Turbo nuzu da 9'a çıkartarak maksimuma ulaşın. Bu arada yarışa başlarken yakıtınızı arttırmayı ve Turbo'nuzu da düşürmeyi unutmayın.

İlk tura başlangıç çizgisinin biraz gerisinden hareket halinde başlıyorsunuz. Dört turuda en hızlı şekilde tamamlamaya çalışın. Sıralama listesi yeni pozisyonunuzu belirledikten sonra ekrana geliyor. Eğer Oualifying sırasında servise giripte durursanız başarısız sayılıyorsunuz. Tekrar başlamak için Esc'ye basın. Bu arada unutmayın. Arabanız Oualifying sırasında hasar görebilir. Eğer bir malzeme hatası sezerseniz, ekranın sol üst köşesini kontrol edin. Mesela bir lastik yada motoru patlatmışsanız, burada yanıp sönen bir mesaj göreceksiniz. Tire Blew ya da Engine Blown gibi.

Yarış: İstediğiniz yarış uzunluğunu seçin.
10 tur = 25 mil (Çarpışmalarda arabada hasar ve Sarı bayrak yok.)
30 tur = 75 mil (Sadece çarpışmalarda arabada hasar yok.)
60 tur = 150 mil
200 tur = 500 mil

Oualifying'de olduğu gibi yarışta da Turbo ve Anti-Roll Bars servise girmeden değiştirebileceğiniz tek kontroller. Yarışı kazanan araba bitiş noktasını geçince, yarış biter. Eğer kazanırsanız Esc'ye basarak zafer kutlamalarına katılın. Space tuşu ya da mouse tuşuna basarak ana menü çıkana kadar tüm ekranları tek tek seyredin. Yarışta geri kalan diğer sürücüler yarış bittiği andaki konumlarına göre derecelendirilirler.

Takımlar: Aşağıdaki üç takım/motor kombinasyonlarından birini seçme şansına sahipsiniz.

March/Cosworth ... Lola/Buick ... Penske/Chevrolet

Chevrolet ve Cosworth motorları en üst güçlerine 12000 devirde ulaşırlar. Buick motoru ise 9000 devirde buna ulaştığı için Chevrolet ve Cosvvorth motorlarından daha düşük vites oranlarına ihtiyacı vardır. Arabalarda birbirleriyle kıyaslandıklarında çeşitli değişiklikler gösteriyorlar. March/ Cosworth kullanımı en kolay olanı fakat aynı zamanda da en yavaş olanı. Penske/ Chevrolet ise kullanım bakımından en zor ve hız bakımındanda en yüksek olanı. Arabalar değişik karakteristik özelliklere sahipler fakat hiçbiri doğal olarak bir diğerinden üstün değil. Tüm olay ayarlamalarda başlayıp, bitiyor. Arabalar bu şekilde ayarlandıkları için kullanımı kolay-yavaş bir arabadan, kullanımı zor-hızlı bir arabaya (tecrübeniz arttıkça) ayarlamalarla fazla oynamadan geçebilirsiniz.

File (Dosya): Bu bölümden yükleyebileceğiniz üç değişik araba ayarı var. Araba ayarlarından (Car settings) 1 ve 2 Lola/ Buick için planlanmış. Araba ayarı 1 March/ Cosworth 'ün orijinal şekline, araba ayarı 2 ise Penske/ Chevrolet'in orijinal şekline eşit. Bu ayarlardan birini Lola/ Buick'e yüklemek onu diğer iki araba gibi yapacaktır. Tabi vites değerleri ayarlanmış olarak. Araba ayarı 3 ise Penske/ Chevrolet için planlanmış olup, March/ Cosworth'ün orijinal şekline eşittir. Bu sizin, Penske/ Chevrolet'i daha kolay ayarlamalarla, gerçekte olduğundan ya da olması gerektiğinden daha kolay kullanmanızı sağlar.

Takımları eğer yarış ya da Oualifying sırasında değiştirirseniz. Yarışı ya da Oualifying'i unutmayı baştan kabul etmiş olmanız gerekir. Çünkü 'Resume Game' yapamazsınız. Tekrar yarışmak için Practice, Race ya da Oualify 'ı seçmelisiniz.

File (Dosya): En fazla üç araba ayarı yükleyebilir ya da kaydedebilirsiniz. Eğer yeni ayarlar yüklerseniz, yarışa ya da Oualify'a kaldığınız yerden devam edemezsiniz. Eğer bir araba ayarını kaydederseniz, diskte bulunan ayarın üstüne kaydolur. Bu nedenle eğer orjinal ayarları kaybetmek istemiyorsanız Indy500'ün bir kopyasını en başta çıkartarak onun üstünde çalışın ve yarattığınız dosyaları çekmek için onu kullanın. Daima hangi ayarın hangi araba için olduğunu hatırlayın. Eğer ayarı, değişik bir arabaya yüklerseniz, göreceğiniz performans da değişik olacaktır. Eğer bir Chevrolet ayarını Buick motoruna yüklerseniz vites oranı çok yüksek olacağından motoru patlatabilirsiniz.

Bu arada tekrarları da yükleyebilirsiniz ve kaydedebilirsiniz. Eğer bir tekrar yüklerseniz onu Resume Driving'i seçmeden evvel seyretmelisiniz. Yoksa yeni yarıştakiyle değiştirilecektir.

Options (Seçenekler):

Mouse hassasiyeti: Bu seçenekle arabanın mouse ile yönetilirken ne kadar hassas davranacağını ayarlayabilirsiniz.

Levels ***ol detail:*** Grafik kalitesini üç kademeli detay menusunden seçebilirsiniz. Grafik kalitesi arttıkça simulasyon hızı düşecektir. Yani hızı az detay seçerek arttırmanız mümkün.

Low Detail: Pis, pist duvarları ve servis bölümünü görebilirsiniz.
Medium Detail: Ağaçlar ve bir bölüm tribünler eklenmiş.
High Detail: Tüm tribünler ve bulutlar eklenmiş.

Ayrıca bu oyunun hızlandırıcı kartı olan AMIGA'larda daha hızlı çalıştığını söylemeliyim. Böylece grafikler, çok daha yumuşak ve akıcı bir hal alıyor. Kendinizi sanki gerçek bir yarışta sanmanız işten bile değil.

Bütün bunlardan sonra size tek şey söyleyebilirim. İyi şanslar.

ELECTRONIC ARTS / 512K Tek Disk

GRAFİK	%80
SES	% 40
OYNANABILIRLIK	% 80
GENEL	%85

BAR GAMES

TARKAN BARLAS

ACCOLADE, Test Drive gibi **oyunlarla** bilgisayar piyasasında kendine haklı bir yer edinmiş sayılı firmalardan biri ve ilk kez karşımıza böyle bir oyunla çıkıyor. Ama kalitesini her zaman olduğu gibi bu oyunda da sürdürmüş. Oyunumuzun adı, Bar Games. Adına bakıp hemen aldanmayın. Bu *'The Games'* serisinden oldukça farklı bir oyun. İçinde beş değişik ve güzel oyunlar var. Şimdi sırasıyla bunları inceleyelim.

1) Liar's Dice: Beş zarla oynanar ooabenzeri bir oyun, yani Barbut. Ekranın solunda oyunun menüsü var. Sol alt köşede zarlar görünüyor. Onun üstündeyse her el kullandığımız para miktarı görünüyor. Bu miktarı *'Def* ve *'Help'in* altında bulunan ok tuşlarıyla yapıyoruz. Parayı sağa-sola olan oklarla 5'er, yukarı-aşağı olan oklara ca 50'şer arttırıp, azaltabiliyoruz. Kız zartarı attığında kendi zarlarınıza bakarak *oyuna* girin. Önce elinizde birden fazla olan sayıları teklif edin (2 tane 3'lü gibi). Karşınızdaki kız biraz düşündükten sonra sizden biraz daha iyi bir teklifte bulunuyor (3 tane 5'li gibi). Oyun bu şekilde sürüp gidiyor. En sonunda herkes zarlarını açınca kazanan belli oluyor. Yalnız dikkat edin karşınızdaki kız çok iyi blöf yapıyor. Eğer pokerden hoşlanıyorsanız, buna bayılacaksınız.

2) Wet 'n Wild: Yabancı ülkelerdeki araba yarışlarının sonunda ve bazı özel barlarda yapılan oldukça değişik bir yarış vardır. Bu yarışa bir çok isim takmışlardır, ama biz kısaca Islak tişört Güzeli yarışması diyeceğiz. Yarışmacı bayanları bira ile ıslatarak içlerinden en güzelini seçmek (ve tabi bu yarışı seyretmekte) oldukça zevkli ve güzel. İşte şimdiki oyunumuzda bu. Wet'n Wild (Islak ve Vahşi) barda yapılan bir *'hatun ıslatmaca?* oyunu. Yalnız burada bira yerine su kullanıyoruz. Altınızdaki sahnede her tur başka bir güzel geziniyor. Siz de yukarıdaki içi su dolu kovaları üstlerine dökerek onları ıslatmaya çalışıyorsunuz. İlk

hatunda işiniz çok kolay. Çünkü sahnenin sağına veya soluna doğru, yürüyor. Ama daha sonrakiler oldukça zor. Sağa doğru ilerlerken, aniden durup geriye doğru ilerlemek gibi, yanıltıcı birçok hareket yapabiliyorlar. Aklımdayken, kovayı kız tam altınızdayken boşaltmanın bir manası yok, çünkü ıskalamış olursunuz. Kovayı hatun sizden en az bir kova uzaktayken boşaltmanız lazım. Ancak o zaman isabet ettirebiliyorsunuz. Tabii tek zorluk bu da değil, ilk hatundan sonra kovaların altındaki elektrik kablosunda oluşan kaçağa da dikkat etmelisiniz. Bir de arada bir sizin bulunduğunuz bölüme gelerek kovaları aşağıya atan hatunlar var. Bunlara bir kez değince geri dönüyorlar. Onun için önce en kenarlardaki kovaları kullanın ki, onların geldiğini görünce zamanında yetişebilesiniz. Her kademede dört hatun var. Eğer ilk kademeyi bitirip ikincisine geçebilirseniz, işiniz biraz daha güzelleşecek ve zorlaşacak. Burada kovalarınızı aşağı atan hatunlar yok, ama yukarıdan üstünüze çekiç veya gülle gibi bir çok şey atan hatunlar var. Ama Bambie'yi görmek için hepsine değer. Aklımdayken bir hatunu % 100 ıslatmadan diğerine geçemezsiniz. Bunu da kızın resminin altında bulunan ve siz ıslattıkça artan çizgiden anlayabilirsiniz. Unutmayın bu bölüm zevkli ama kolay değil.

3) Last Call: Sanırım birçoğunuz bira içmiştir. Bu kez amacınız içmek değil, içirmek. Hemen yanlış anlamayın, sadece barmenlik yapacaksınız. Tabii bunun da kolay olmadığını söylemem gerek. İlk başlarda bir kaç müşteri varken işiniz kolay, ama daha sonra zamanlamanızı çok iyi ayarlamanız gerek. Eğer birayı yavaş gönderirseniz, müşteriye ulaşmadan aşağı kayarak düşüyor. Hızlı gönderdiğiniz zaman da müşterinin eline çarparak yere düşüyor. Birasını zamanında, almayan müşteriyi de kaybediyorsunuz. İlk görüşte belki pek hoşlanmayabilirsiniz, ama joystick'i elinize alınca bırakamayacağınızdan eminim.

4) Air Hockey: Altındaki çok ince deliklerden sürekli hava üflenen bir masada hokey oynamak, oldukça zevkli bir olay. Tabii bunu bilgisayarda denediğiniz zaman kolunuz (gerçeğinde olduğu gibi) fazla yorulmuyor. Oyunu bilgisayara veya (eğer iki joystick'iniz varsa) iddialı bir arkadaşınıza karşı oynayabilirsiniz. Eğer içinizde bilardo bileniniz varsa, bu oyunda daha başarılı olacağını söyleyebilirim. Bunun dışında söylenebilecek ne var bilmiyorum, ama bu oyunun acemilerine bir kaç tavsiyem var. En kolay sayı diski yanlara çarptırarak atılan gollerden kaybedilir, dikkat edin. Diski kalenizle aranıza aldığınız zaman çok dikkatli olun yanlışlıkla kendinize gol atabilirsiniz. Evet, benden bu kadar. Bu oyunu bilmeyeniniz varsa, hiç vakit kaybetmesin.

5). Pick-up Artist: Geldik son oyunumuza. İçlerinde belki de en güzeli bu. Fakat baştan söyleyeyim, eğer Ingilizceniz pek iyi değilse, bu oyunu anlamanız zorlaşır. Ama yine de Amiga Salatası bölümündeki çözümüne bakarak bitirebilirsiniz. Fakat yazılanları anlamadan oynarsanız, oyundan çok az zevk alabilirsiniz. Herşey güzel bir bayanın gece yarısı barda sizinle buluşmak istediğini anlatan bir notunun elinize geçmesiyle başlıyor. Notta onu tanımanız için bir çiçek takacağı da yazılı. Bara gelince karşınızda arkası dönük olarak oturan

üç hatun göreceksiniz. Bunlardan birini seçerek konuşmaya başlayın. Burada iki olasılık var. Eğer doğru kızı seçip yanlış lafları kullanırsanız, kaybedersiniz. Yanlış kızı seçip, doğru lafları kullanırsanız yine kaybedersiniz. Kimin doğru kız, hangilerinin doğru laflar olduğunu da deneme-yanılma yoluyla anlayabilirsiniz. Eğer ilk bölümde kızlardan herhangi birine doğru lafları kullanırsanız, size yüzünü dönerek gülümsüyor. Eğer çiçek takmışsa, doğru kızı buldunuz demektir. Tabii takmamışsa, diğer kızlarda şansınızı denemeniz gerekir. Oyunda seçiminizi random olarak değişen bir el şeklindeki bir göstergeci izleyerek yapıyorsunuz. El istediğiniz seçeneğin üstüne gelince, fire'a basın. Ayrıca seçim yaparken sürekli azalan bir süre var. Bazen elin istediğiniz seçeneğe gelmesi uzun sürebiliyor. Zamanınız dolunca da el o anda hangi seçenekte ise, o seçilmiş oluyor. Bu da oyuna ayrı bir heyecan getirmiş. Oyunu kendi başınıza bitirmenizi tavsiye ederim. Bir yerde takılmadan Salata'daki çözüme bakmayın. Bakalım bir bayanın kalbine giden yolun nereden geçtiğini bulabilecek misiniz?

Evet, sizin de gördüğünüz gibi ACCOLADE oldukça değişik ve başarılı bir çalışma yapmış. Umarım *'Bar Games II* 'yi de yaparlar. Bu oyunu oynarken benim başıma geldiği gibi, bayan arkadaşlarınızın hışmına uğramamanızı dilerim. Kız arkadaşınızın bir bilgisayarı kıskanması pek hoş sonuçlar vermiyor. Benimki hala tamirde.

ACCOLADE / 512K - 2 DİSKET

GRAFİK	%85
SES	%70
OYNANABILIRLIK	% 75
GENEL	%75

TORVAK THE WARRIOR

HAKAN TIRALİ

Eski dost 64'deki Rastan Sağanın, Amiga'daki Black Tiger'ın ya da kısaca tüm Arcade oyunların hastaları. İşte sizin için yepyeni, mükemmel bir oyun. Torvak The Warrior...

Torvak The Warrior isimli oyunumuzda Torvak adlı savaşçıyı yönetiyoruz. Torvak'ın amacına ulaşabilmesi için binbir güçlüğe göğüs germesi, sizin ise sıkılıpsinirlenmeden bilgisayarınızın başında uzun saatler oturmanız gerekiyor.

Torvak da diğer oyunlardaki kahramanagibi güçlü, kuvvetli bir savaşçı. Ayrıca neterlü silahı kullanma ya da kabiliyeti var fakat ne yazıkki oyunun başında kullanabileceği tek silahı baltası. Fakat balta deyip de geçmeyin her ne kadar diğer silahlar kadar işe yaramıyorsa bile ilk başlarda gayet iyi iş görüyor.

Oyun başlarken ekrana bir harita çıkıyor ve o anda Torvak'ın bulunduğu yeri gösteriyor.. Bu her bölümün başında böyte oluyor. İlk bölüm açık arazide geçiyor. Pazende yer altında geçiyor. Oyuna başladıktan sonra sağa doğru ilerlemeye başlıyoruz. İlk gözümüze çarpan şeyin mezar taşı benzeri bir taş olması gerekiyor Bu taşı baltamızı kullanarak kırmalı ve içinden'çıkan nesneyi almalıyız. Bu taşlar oyunda adım başı karşımıza çıkıyor ve onları parçalayınca ortaya çıkan maddeler bize ekstra puan, enerji, hak, kalkan ya da ateş gücü gibi oldukça önemli şeyler kazandırıyorlar. Taşları parçalamakla ortaya çıkan şişe bize ateş gücü veriyor. Sahip olduğumuz ateş gücü, ekranın üstünde, enerji çizgizin altında şişe resmi ile belirtiliyor. Ateş gücünü aktif hale getirmek için ateşi basılı tutmalı ve ekranın üstündeki bir yerde beşren mavi ışık iyice parlayana kadar beklemelisiniz. Aktif hale gelen bu ateş gücünü kullanmanın iki yolu var. Birincisi ateşe basılı tutarak yüzünüzün dönük olduğu tarafa çok güçlü bir enerji dalgası göndermek. ikincisi ise ateşe basılı tutarken elinizdeki silahla yere vurmak. Genelde bunlardan ikincisi daha yararlı çünkü ilki sadece önünüzdeki engelleri ortadan kaldırırken ikincisi ekrandaki tüm engelleri ortadan kaldırıyor. Ateş gücünü çok gerekli zamanlarda kullanmanızı tavsiye ederim çünkü sayısı sınırlı. Taşları parçalayarak aldığımız kalkan ise bir anda etrafımızı sarıyor ve bizi saldırılara karşı çok olmasa bile bir derecede koruyor. Bu kalkanı ve kalkanın enerjisini ateş gücünün yanında görebilirsiniz Bunlardan başka birde vuruş gücü var. Vuruş gücünüz ne kadar fazla olursa o kadar seri vuruşlar yapabilirsiniz. Oyunun başında vuruş gücünüz 1 ama ileride bunu 4'e

kadar yükseltip karşınıza çıkan tüm varlıkları seri şekilde öldürebilirsiniz. Vuruş gücünüz de ekranın sol üstünde belirtiliyor. Alabileceğiniz bu üç önemli maddeden başka birde alındığı zaman enerji veren toplar var. Bunların büyükleri enerjinizi epey arttırırken, küçükleri ise enerjinizin sadece bir kaç kare artmasını sağlıyorlar. AJınca herhangi bir şekilde bize yararı dokunan maddeleri tanıdık. Şimdi bunları kullanarak korunacağımız veya saldıracağımız düşmanlarımızı tanımaya çalışalım.

İlk düşmanlarımız olarak arıları gösterebiliriz. Bunlar ilk bölümlerde üstümüzden geçip gidiyorlar. Yani kasıtlı bir saldırıları yok ama bölümler ilerledikçe arılardan kasıttı saldırılar bekleyebilirsiniz. Bu arıları her hangi bir silahla tek vuruş yaparak öldürebiliriz. Yılanlar ise yerdeki otların arasından gizli gizli sürünerek yaklaştıkları için dikkat gerektiriyorlar. Bunları da balta dışında herhangi bir silahın tek darbesi ile öldürebilir veya üstlerinden atlayarak yolumuza devam edebiliriz. İlk bölümün hemen başlarında karşımıza çıkan yeşil adamlar ise bize bıçakla saldırıyorlar fakat bunları yenmek çok kolay. İki darbe yolumuzdan çekilmeleri için yeterli oluyor. Yine ilk bölümde karşımıza çıkıp bize ok atan adamlar var. Bunları da iki darbe ile öldürebiliyoruz. Yalnız bunlar sizi gördüklerinde hemen ok atmaya başladıkları için onlara yaklaşırken zıplamak ve ondan sonra saldırmak bazı durumlarda çok yararlı oluyor. İlk bölümde ilerledikçe, birden karşınıza çıkan taş adamlarla da karşılaşıyorsunuz. Bunları da iki darbeyle öldürebiliyorsunuz ama aniden karşınıza çıktıkları için çoğu zaman size çarparak enerjinizin bir bölümünü götürüyorlar. Okçulara ve diğer savaşçılara yerin üstünde ve altında rastlarken taş adamlara genelde yer altında rastlıyoruz. Bunlardan başka yine bölümün ileri safhalarında ortaya çıkan savaşçılar, bitkiler ve yaradıklar var. Bu yeni tür savaşçılar topuz kullanıyorlar ve ancak üç vuruşla yok edilebiliyorlar. Bitkiler ise zararsız görünüyorlar ama yanlarına yaklaşınca sizi ısırıyorlar Bunları da dikkat ederek tek vuruşla yok edebilirsiniz. Bir de aniden yerden çıkan eller var. Bunlar ise iki vuruşta yok edilebiliyorlar.

İlk bölümde karşımıza çıkan yaratık ve savaşçılar yukarıda bahsettiğimiz kadar. Bölümler ilerledikçe saydığımız bu yaratıklara yenileri eklenerek karşımıza çıkıyorlar. Oyunda ilerlerken çoğu zaman yerdeki bir boşlukla, bir kuyuyla veya küçük göllerle karşılaşıyoruz. Yerdeki bu boşluklara inmek aşağıdaki eşyaları toplamak bakımından gerekli. Aynı şey kuyular içinde geçerli. Buralara indikten sonra, indiğiniz yerden veya biraz daha ileriden kendinize bir çıkış yolu bulup tekrar yeryüzüne çıkıyorsunuz. Çıkış yolları çoğu zaman hareket eden taş parçalarının birinden diğerine geçerek elde ettiğiniz yol veya kuyudan sarkan kovalara binerek yukarı çıkmanız oluyorlar. Göllere girerek yolunuza devam edebilirsiniz ama eğer gölün içindeyken bir savaşçıyla karşılaşırsanız hemen geri dönerek gölün kenarına gidin ve yukarı çıkarak ona vurun. Bu arada içine girince ne kadar enerjiniz olursa olsun hayatınızı kaybettiğiniz sular da var. O nedenle bunlara sakın girmeyin. İlk bölümde silah olarak kılıç, topuz ve balyoz alabiliyorsunuz. Fakat bunlardan balyozu almanızı hiç tavsiye etmem. Bunun nedeni balyozun çok ağır bir silah olması.

Her bölüm kendi içinde üç kademeye ayrılıyor. Birini bitiripte ötekine geçince yanarsanız, en baştan değilde yandığınız kademeden başlıyorsunuz. Üçüncü kademenin sonu aynı zamanda bölümün de sonu oluyor ve burada öteki bölüme geçmek için özel bir yaratıkla dövüşüyorsunuz. O nedenle buraya gelirken ateş gücünüzün hepsini harcamamış olmaya dikkat edin.

İkinci bölüme geçince bataklıklar, lavlarla dolu çukurlar ve ilk bölümdeki yaratıklara göre daha üstün yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Bu bölümde karşılaşacağınız tehlikeli yaratıklar arasında size kılıcıyla saldıran tilkileri, sürünen yaratıkları, vurunca dağılan fakat sonra toplanarak tekrar saldıran adamları, sizi öldürmek için kasti dalışlar yapan kartalları ve bataklıktan fırlayıp üstünüze atlayan küçük yeşil yaratıkları sayabiliriz. Tilkiler, sürünen ve vurunca dağılan yaratıklar için üç vuruş, kartallar ve bataklıktan fırlayan yaratıklar içinse ikişer vuruş yapmalısınız. İkinci bölümün tehlikeli yanları her an düşebileceğiniz lav çukurları ve bataklıklar. O nedenle boşluklardan inerken yavaş hareket edin ve bilmediğiniz çukurlara doğrudan atlamayın. Bu arada bataklıklarda da fazla hareketsiz kalmamaya çalışın yoksa içine gömülebilirsiniz.

Torvak The Warrior her yönüyle çok güzel bir oyun. Grafikler ve müzik birbiriyle mükemmele yakın uyum sağlıyor. Bu arada animasyonlar, oynanabilirlik ve oyunun çok geniş kapsamlı olması, ayrıca kolay kolay sona ermemesi oyunu hit yapmaya yetecek özellikler. Hareketli oyunlardan hoşlanan herkese tavsiye ederim.

CORE/512K 2 DİSK

GRAFİK	% 75
SES.....	% 70
ZORLUK	% 65
GENEL.....	% 70

SUPREMACY

TARKAN BARLAS

Amiga'nın ilk zamanlarında Millenium adlı bir oyun yapılmıştı. Umulandan fazla kişi bu oyun için günlerce kafa patlatmıştı. Ben de hiç kimseden bu oyun hakkında kötü bir eleştiri almamıştım. Fakat daha sonraları bu türde pek oyun yapılmadı. Yapılanlar ise aynı kaliteyi tutturamadı. Ya çok zor oyunlar oldular ya da çok kolay. Millenium çok iyi bir denge kurmuştu. Daha sonra ortaya Supremacy adlı bir oyunla ilgili söylentiler çıktı. Kimileri bu oyunun CD'ler için yapıldığını söylerken, kimileri de oyunun 2MB da çalıştığını söylediler. Reklamlarından okuduklarımız da, oyunun Millenium'un pabucunu dama atacağı yolundaydı. Aylar süren iddialı reklam ve beklemeler en sonunda bitti ve Supremacy nihayet çıktı. Zorlu stratejileri-sevenler, bu oyunda aradıklarını bulamadılar. Oyunda, gerek konu, gerekse de yapılabilecek olan şeylerde bir yenilik yoktu. Fakat bilinenler Supremacy'de oldukça iyi kullanılmış. Grafiklere tek bir söz söylenemez. Efektler ise oldukça iyi. Kısaca herşeyi özetlersek, Supremacy sıkılmadan oynanabilecek bir oyun olmakla birlikte, 3, 4 gün geçtikten sonra pek bakılmayacak bir oyun. Oyunda birçok icon bulunmakta. Bu iconlarda işi biraz karıştırıyor Fakat alıştığınız zaman sistemin oldukça kolay olduğunu göreceksiniz. Oyunda 4 adet zorluk derecesi bulunmakta. İlkini çok basit bir strateji ile yenerken, aynı strateji ikincisinde işe yaramıyor. Dördüncüsü ise neredeyse yenilmez bir rakip.

Oyun, uzayda büyük bir sömürgeleşme çağında geçiyor. Amaç basit, en fazla sömürgeye sahip olmak ve düşmanınızı yok etmek. İlk olarak rakibinizi seçiyorsunuz. Oyunda 4 tane rakibiniz vardır.

1-WOTOK: En kolay yenebileceğiniz rakiptir. Zekası yoktur. Fakat nasıl olupta uzay gemilerine sahip olabildiğine, ben de hayret ettim. Fiziksel gücü büyüktür. Bu rakibi seçerseniz, oyunda toplam 8 gezegen olur. Wotok'u yenmek için uygulayacağınız sistem basittir, ana üssüne saldırmak. Bunun için 24 Platoon'u da kullanmak zorundasınız.

2-SMINE: Fiziksel bakımdan zayıf, sinirsel bakımdan güçlü olan bir rakiptir. Oldukça zekidir. Oyunda toplam 16 gezegen vardır. Smine'ı yenmek ilki kadar kolay değildir. Rakibinizin ana üssüne ilkindeki gibi bir saldırı yapamıyorsunuz.

3-KRART: Fiziksel ve sinirsel bakımdan oldukça güçlüdür. Zeka düzeyi yüksektir. Oyunda toplam 32 gezegen vardır. Yenmek imkansız değildir. Fakat ben başaramadım.

4-RORN: En güçlü rakibinizdir. Fiziksel ve sinirsel bakımdan kusursuzdur. Bunun dışında hiç bir özelliği bilimiyor. Oyunda 32 gezegen vardır. Yenmek imkansız gibi görünse de, yenilebilir. Aksi takdirde programcılar neden yapsın?

Rakibinizi seçtikten sonra oyuna geçiyorsunuz. Karşınıza çıkan ekran, ana oyun ekranıdır. Ekranın sol altında bir çok icon var. Bu iconlardan birini seçtiğiniz zaman, ana ekranda bulunan iconların bazıları gene karşınıza çıkacaktır. Bu sebeple oyunda karmaşık, bir çok icon okluğunu düşünebilirsiniz. Fakat bu sizi korkutmasın. Ana ekranda bulunan iconların gördüğû işlevler her zaman aynıdır Bu sebeple oyunda gerçek anlamda kullanacağınız toplam 10 icon vardır.

Ekranın sol altında bulunan bu iconları, üsten başlayarak açıklayalım. İcon açıklamaları, soldan, sağa doğru olacaktır.

1-Gezegenler hakkında bilgi: Buradan bir gezegen hakkında gerekli olan tüm bilgileri öğrenebilirsiniz.

Food: Gezegende bulunan yiyecek miktarıdır. Nüfus arttıkça yiyecek miktarında da normal olarak bir azalma olur. Bu miktar O'a düştüğü zaman insanlar ölmeye başlar. Fakat bunun da bir çaresi vardır. Satın alabileceğiniz tarım sistemleri var. Bu sistemler yiyecek üreterek sorunu hal edebilirler.

Mineral: Oyunda bulunan her araç, biraz da olsa çeşitli minerallerle çalışır. Ayrıca mineraller şehirlerin gelişmesinde önemli bir pay sahibidir.

Fuel: Yakıt, sizin gezegenler arasında yapacağınız seyahatlerde kullanılır. Yakıtsız bir gemi hiç bir işe yaramaz. Gerek yakıt, gerekse de mineraller, azaldıkları zaman *'Core Minig Statiori* yardımıyla gezegenden çıkarılabilinir.

Energy: Enerji olmadan hiç bir aleti ve gemiyi çalıştıramazsınız, daha doğru bir deyişle gezegeni ölüme terk edersiniz. Oyunda size enerji sağlayacak olan en büyük faktör, güneştir. Güneşten gelen enerjiyi, yörüngeye yerleştireceğiniz uydular, kullanılabilir hale getirirler.

Population: Gezegenlerin nüfusudur. Gelişmiş bir gezegende 30000 kişi yaşayabilir. Gezegenlerin nüfusunun artması, hem gelişmeyi, hem de askeri gücünü arttırır. Oyunda sahip olduğunuz ordular ve çeşitli personeller, gezegen halkından seçilir. Nüfusu az olan bir gezegen teknolojik açıdan geri kalmaya mahkumdur.

Pop. Moral: Halkın memnuniyet derecesidir. '+' bu durumda nüfus artar, durum '-' olduğu zaman ise nüfus azalır. Halkın moralini iki faktör bozar. İlki vergiler, ikincisi ise yiyecek sıkıntısıdır

Tax Rate: Halktan alınan verginin oranıdır. Bu oranı nüfus azaldığında azaltabilirsiniz. Bu sayede nüfus artar. Parasal olarak tüm geliriniz vergilerden gelir. Bu sebeple nüfusun kalabalık olduğu gezegenlerde vergi miktarını arttırabilirsiniz. Bu sayede kasanıza daha fazla para girer.

Military Strenght: gezegende bulunan askeri gücünüzdür. Oyunda sadece ana gezegeninizde ordu kurabilirsiniz. Daha sonra bu orduları askeri gemilerle diğer gezegenlere nakil edebilirsiniz. Herhangi bir gezegende bulunan ordu, bir saldırı anında, o gezegeni korur.

Ekranın sol üstünde de iki adet icon vardır. İlki gezegenin adını değiştiriyor. İkincisi ise diğer gezegenlerinizden para nakil etmekte kullanacaksınız.

Ayrıca ekranın sağ tarafında üç adet icon var. Bunlardan;

Solda *'Ships on Orbif:* Gezegenin yörüngesinde bulunan gemi ve araçalrı gösterir.

Ortada *'Ships on Surface of Starbase':* Gezegenin yüzeyinde bulunan gemi ve araçları gösterir.

Sağda *'Ships in Docking Bay s of Strabase':* Gezegenin gemi hangarlarında bulunan gemileri gösterir.

2-Gemi **ve sistem alma:** Paranızın ve enerjinizin yettiği kadar gemi ve sistem alabilirsiniz. Gerçi bunun da bir sınırı var, fakat bu sınır oyun için yeterli. Bir çok gemi ve sistem modeli var ve bunlardan herbirinin farklı görevlere sahip.

B-29 Battle Cruiser: Bunlar askeri gemilerdir. Gezegenler arasında asker nakli yapar. Ordularınızı sadece bu gemilerle nakil edebilirsiniz. Gemiyi almak için; *5250 Kredi, 95 Mineral, 365 Enerjiye* sahip olmanız gerekmekte.

Horticultural Station: Gezegenlere yiyecek üreten sistemdir. Her gezegende en az iki adet bulunması gerekir. Bu sistemleri gezegenin yüzeyine yerleştirirsiniz. Fakat yerleştirmeden önce sistemin personelini almanız gerekmekte. Personal bütün sistem ve gemiler için gereklidir. Ardından da sistemi gezegen yüzeyine yerleştirirsiniz.

Son aşama ise sistemi çalışır duruma sokmaktır. Bunu da *'on', 'off* ile yapabilirsiniz. Gerkli olanlar; *16995K, 510M, 970E.*

Core-Mining Station: Yakıt ve mineral üreten yegane sistemdir. Bu sistem de. gezegenin yüzeyine yerleştirilir. Teknik açıdan *'Horticulturat* sistemden farkı yoktur, izlenecek yol aynıdır. Her gezegende 1 adet bulunması yeterlidir. Gerekli olanlar: *17999K,600M,875E.*

Cargo Store / Carrier: Gezegenler arasında yiyecek, enerji, mineral, yakıt ve insan taşımaya yarayan kargo gemileridir. Gerekli olanlar; *15400K, 125M, 465E*

Atmosphere Processor: En gerekli araçtır. Bu araç olmadan hayat bulunmayan gezegenleri, yaşanabilir hale getiremezsiniz. Oyunda sizin ve rakibinizin dışında diğer gezegenlerde hayat yoktur Bu gezegenleri yaşanabilir hale getirebilmek için, format atmanız gerekir. Her gezegenin yapısına göre farklı format sürelen vardır. Format edilen gezegenin, format boyunca tüm yüzeyi alevlerle kaplıdır. Bu sistem ilk olarak, *'Uzay Yolu'* dizilerinde kullanılmıştı. Format tamamlandıktan sonra gezegen yaşanabilir duruma gelir. Bu aletlerden oyunda sadece bir adet alabilirsiniz. ikinci bir aleti isteseniz de alamazsınız. Gerekli olanlar; 26753K, 125M, 999E Personele gerek yoktur.

Solar-Sat Generator: Sizin güneşten alacağınız enerjiyi kullanılabilir hale sokan uydulardır. Bu uydular insansız çalışırlar. Ana gezegeninizin yörüngesine 5 tane almanız yeterlidir. Diğer gezegenlere 1 er tane gönderirseniz, bu uydular da onlar için yeterli olacaktır. Gerekli olanlar; 975K. 7M. 92E.

3- Uzay gemisinin olduğu icon: Yörüngeye ve diğer gezegenlere ne göndereceksenız, bütün gemi ve sistemleri buradan gönderirsiniz. İlk olarak göndereceğiniz gemiyi seçmeniz gerekir. Hangarda 3'den fazla gemiyi bulunduramazsınız Bir gemiyi ya da sistemi uzaya göndermeden evvel, personelini seçmeniz gerekir. Personeli gemi ya da siteme yükledikten sonra, yakıtını koymanız lazım. Bu işlemleri bitirdikten sonra gemiyi havalandırabilirsiniz. Ekranın üst kısmında3 adet icon vardır:

Sol taraftaki: Gemiyi yörüngeye yerleştirme.

*Gideceği **gezegeni seçme:*** Bu seçimi ekranın alt kısmında bulunan gezegenlerin arasından yaparsınız. Sadece *Atmosphere Processofu* buradan başka bir gezegene gönderemezsiniz. Formatsız olan gezegenlere gidemezsiniz. Gemilerin belli bir ulaşma süreleri vardır. Oyunda zaten zaman durmadan ilerlediği için fazla beklemenize gerek kalmadan gemi gideceği yere ulaşır.

Sağ taraftaki: Gezegene ulaşan gemiyi, yörüngeden üsse indirmeyi de buradan yaparsınız.

4-Gezegen **formatı:** *'Atmosphere Processofu* hayat olmayan bir gezegene buradan gönderirsiniz. Fakat bu işlemi başlatmadan önce, haritadan bir gezegen seçmelisiniz. Ardından sistemi gönderebilirsiniz. Sistem gezegene vardıktan sonra, formatın kaç gün süreceğini öğreniyorsunuz. İşlemi başlattıktan sonra, yapacağınız başka bir şey yoktur. Zamanı gelince formatı n bittiğini bilgisayar size haber veriyor. Atmosphere Processor'u bundan sonra diğer bir gezegene gönderebilirsiniz.

5- Yumruk iconu: ordularınızı, daha **doğru** bir deyişle Platoon'larınızı buradan kurarsınız. Ayrıca kurduğunuz bu Platoon'ların teçhizatlarını da buradan sağlarsınız. Bir Platoon'u silahlandırmadan evvel, onları eğitime tabi tutarsınız. Eğitimleri biten Platoonları silahlandırabilirsiniz. Eğitimleri ne kadar fazla olursa, Platoon o derece etkili olur.

Troops: Platoon'a adam alma. En fazla 200 kişiden oluşabilir. Adamları aldıktan sonra, Platoon otomatik olarak eğitime başlar.

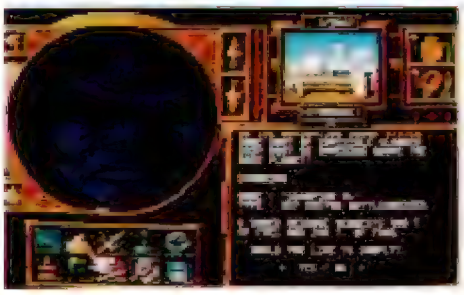
Platoon'a numara verme: Her Platoon'un belli bir numarası vardır. Bu numaraları buradan seçersiniz.

Platoon'lar üzerlerine zırh giyerler ve silah kullanırlar. Bu zırh ve silah sitemlerini de silah ve zırh resimlerinin altından seçebilirsiniz. Her zırhın ve silahın kalitesine göre fiatı farklıdır. Kaliteli zırh ve silahlar Platoon'un savaş gücünü arttırır.

Platoon eğitimini tamamlayınca, sağ tarafta bulunan icon'dan teçhizatını giydirebilirsiniz. Burada gerekli olan şey paranızdır. Paranız yoksa biraz beklemek zorunda kalabilirsiniz. Oyunda toplam 24 Platoon var ve bu sayı sabittir. İptal edeceğiniz Pla toonları da gene buradan *çarpı'* işaretinden yapabilirsiniz.

Aşağıda soldan sağa; 1-Sandık iconu: Gemilere ve sistemlere yükleyecekleri malzemeleri, personel ve yakıtlarını buradan yaparsınız, ilk olarak yükleme yapacağınız gemiyi seçin. Ardından personeli alın. Yakıtını koyun. Eğer isterseniz geminin gideceği gezegene çeşitli malzemeler götürebilirsiniz. Cargo gemileri dışındaki gemiler fazla yük almazlar. Sistemler de malzeme taşıyabilir. *'Kırmızı'* ok gemiye malzeme, *'yeşil* ok da üsse malzeme almak için kullanılır. Ayrıca burada bulunan bir icon ile gemi ya da sistemdeki, personel ve yakıtta dahil olmak üzere herşeyi boşaltabilirsiniz. Artık kullanmayacağınız gemileri de gene buradan *çarpı'* işaretli icon ile iptal edebilirsiniz.

2- Gezegen yüzeyi: Gezegenin yüzeyine yerleştireceğiniz sistemleri buradan, yerleştirebilirsiniz. İlk olarak geminin üsde bulunması gerekir. Ardından çalışacak personeli de varsa, tek yapmanız gereken, sistemi seçmektir. Sistemi seçtikten sonra, sistem gezegenin yüzeyine yerleşir. Ardından da sistemi çalıştırmanız gerekecektir. Bunu da *'on', 'off* ile yaparsınız. Sistemin altında 'runing' yazısı çıktığında sistem çalışmaya başlamıştır. Ara sıra elektro manyetik fırtınalar, sistemlerin çalışmalarını etkiler. Bu gibi durumlarda sistemleri tekrar çalışır duruma getirmeniz gerekecektir.



3- Kurukafa iconu: Buradan savaş gemilerinize Platoon'larınızı koyabilir, savaşlarda, basit de olsa bazı taktikler kullanabilirsiniz. İlk iş, gemilere adam koymaktır. Bunu için ilk olarak gemiyi, ardından da yükleyeceğiniz Platoon'ları seçin. Düşman gezegene geldiğinizde ise ilk olarak gemiyi üsse indirin, ardından da Platoon'ları boşaltın. Bu işlemi yaptıktan sonra savaş başlayacaktır. Savaşta Platoon'un *'Aggression'unu* ayarlayabilirsiniz. Aggression Platoon'unuzun etkinliğidir. Yüzde olarak gösterilir. Bu yüzde arttıkça savaşı daha kısa bir sürede bitirebilirsiniz. Fakat bunun da bir bedeli vardır. Bu taktikle çok adam kaybedebilirsiniz. Savaşın temsili olarak gösterildiği ufak ekrana kliklerseniz, birbirinden hoş resimler görebilirsiniz. Savaş bittikten sonra Platoon'ları başka gezegenlere göndereceksenız, tekrardan onları gemiye almayı unutmayın.

4- Büyüteç iconu: Bir gezegen hakkında bilgi almakta kullanılır. Bu 4 türlü olur.

Resources: Gezegendeki, mineral, enerji vs.

Population: Gezegenin nüfusu.

War Status: Gezegende bulunan askeri güç.

Everything: Gezegen hakkında tüm bilgiler.

5- Disket iconu: Oyunu save veya load etmeye yarar.

Bu iconlardan başka, ekranın bazı yerlerinde de iconlar vardır.

Solda *er* iconu: Oyunu durdurursunuz.

***'Kulak* iconu:** Sesi açıp, kapama.

Haritanın sol üst köşesi: Gezegen hakkında genel bilgi. Çapı, kime ait olduğu vs.

Haritanın sol alt köşesi: Ana gezegenizi gösterir.

Ayrıca yukarı, aşağı oklarla harita üzerinde diğer gezegenlere bakabilirsiniz.

Supremacy süper bir oyun değil, alındığında 1, 2 gün zevkle oynanan, 1 hafta sonra arşive kaldırılan türden bir oyun. Oyunda bir yenilik yok, sadece grafik ve efektler, türünün en iyisi.

MELBOURNE HOUSE:
1 Mbyte / 2 Disket

GRAFİK	%90
MUZİK-EFEKT	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 45
IQ	%30
GENEL	%70

WINGS OF DEATH

MEHMET ALİ ŞAHİN

Dergimiz basıma hazırlanırken gelen bazı güzel oyunlar arasından bir tanesini de ben seçtim. Bu oyun ünlü Thalion Software'in son hiti WINGS OF DEATH. Daha yeni bir software firması olmasına rağmen birbirinden güzel oyunlar yapan Thalion Software çok yakında birbirinden güzel bir kaç oyun daha çıkaracakmış. Bildiğiniz gibi Thalion Software adını daha önce *CHAMBERS OF SHAOLIN* ile oldukça çok duyurmuştu. İşte bir süre sonra çıkardığı bir kaç oyunun ardından bu oyunla da listelerde yükseleceğe benzer. Oyunumuz tipik bir shoot'em up. Ama oyunda her zamanki gibi klasik uzay gemileri, robotlar gibi şeyler yok. Bu snootem up'ımız fantastik çağlarda geçiyor. Büyücüler, yaratıklar ve ejderhalara karşı savaşıyoruz. Bu arada bizim de bir sineği yönettiğimizi söylemeliyim. 'Ama bir sinekle bu düşmanlara ne yapabSrim ki ? ' demeden önce bazı küreler sayesinde yarasadan kuşa. kuştan ejderhaya bile dönüşebildiğimiz! belirtmeliyim. Bütün tiplerin ateş türü farklı. Mesela yarasa, fırlatılınca parçalanan küreler atar ejderha ateş püskürür. Neyse bunlara daha sonra değiniriz. Karşılaştığınız düşmanların bazılarını vurunca bazı küreler çıkıyor Şimdi kürelerin adları ve ne işe yaradıklarını açıklayalım.

ENERGY: Gücümüzü arttırır.

ZAP: Dokunduğunuz anda. ekranda ne varsa yok olur.

SECOND FİRE: Mini ejderhaya dönüştürür. Küçük alev bulutları halinde Ateş etmenizı sağlar.

PUAN: Oyunda aldığınız puanın artmasını sağlar.

SPEED: Daha hızlı uçabilmemizi sağlar.

SECOND PULSE: Yarasaya dönüşmenizi sağlar. Parçalanan küreler halinde ateş eder.

SUNDY PULSE: Olabilece ğiniz en büyük ejderha haline getirir. Büyük alev bulutlan halinde ateş etmenizi sağlar.

WAVE BEAM: Kuşa dönüşmenizi sağlar. Seri olarak ateş eder.

SPEED FİRE: Sineğe dönüştürür. Zaten oyunun başlangıcında da bir sineğiz

SKULL: O anki durumunuzu bir geriye alır.

Oyunun kademeleri de çok ilginç Bazen bir bataklıkta bazen de bahçelerde savaşıyoruz. Oyunumuzun güzel müziklerini meşhur Thalion Software'in müzikçisi *JOCHEN HİPPEL* yapmış. *JOCHEN* eğer kalitesini bu şekilde sürdürürse yakında *DAVID WHITTAKER* gibi bir müzikçi olacak sanırım. WİNGS OF DEATH shoot'em up'çılar için ideal bir oyun. Bol çeşitli düşmanlar ve farklı akımlardaki saldırılar sizi terleteceğe benziyor. Genel açıdan çok hareketli bir oyun. Eğer uzun zamandan beri değişik bir shoot'em up oynamadıysanız, bu oyun tam size göre. Başarılar.

THALİON/512K İki disket

GRAFİK	%70
SES	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	%70

TARKAN BARLAS

Bir çoğunuz Stephen King veya Dean R. Koonts gibi gerilim-korku tipi romanların tanınmış yazarlarını biliyorsunuzdur. Sıkı durun, artık yeni biriyle tanışmanın zamanı geldi. Bu yazar, daha önce *'Hell Ratser* gibi tümlere imzasını atmış olan CUVE BAKERdır En son romanlarından biri olan CABAL'da, Aaron Boone adında akıl hastası olan azılı bir katilin oldukça ürpertici hikayesi anlatılıyor. Polisten kaçarken Kuzey Alberta'da bir çöl kasabasına geten Boone, bazı olaylar sonucu Nightbreed'lerin arasına, girer. Bunlar et yiyen garip yaratıklardır. İçlerinden biri Boone a şöyle der : 'Ölü olmak kötü bir şey değil, farklı da değil. Sadece...beklenmedik bir şey.'. Şimdi bu roman filme çekildi. İçinde 100 temel yaratık ve bunların çeşitli türleriyle yaratık sayısı 250'yi geçen bu film için, daha şimdiden canavar filmlerinin

Star Wars'ı denmekte. Umarım bu güzel filmi yakın zamanda sinema veya video kulüpterde görebiliriz. Şimdi gelelim oyunumuza. Bu romanın\filmin iki oyunu yapıldı. Biri ' Night Breed The *Arcade Game'*. diğeri de Night Breed 'The *Interactive Movie'*. Şimdilik Amiga'da ikincisi geldiği için. şimdilik onu açıklıyorum. Tabii bizim Boone'u canlandırdığımızı söylememe gerek yok sanırım. Oyuna başladığınızda Boone, Kuzey Alberta'daki çöl kasabasına gelmiş ve bir doktorla *(Dr. Decker)* görüşmektedir. Doktor ona durumunun kontrolden çıkmış olduğunu ve yardım edemeyeceğini söyler. Bu arada 24 saat içinde polise teslim olmazsa onu bizzat ihbar edeceğini de ekler. Bunun üzerine daha profesyonel bir yardıma ihtiyacı olduğuna inanan Boone, bir hastaneye gitmek üzere yola çıkar. İşte siz oyuna burada başlıyorsunuz. Haritada ilerlemek için, yolun kavşak noktalarına klikleyin. Haritanın sağ alt köşesinde hastane, sol üst köşesinde polis merkezi ve sağ üst köşesindeyse mezarlık var. İlk önce hastaneye gitmeliyiz. Bunun için gerekli yolu haritadan rahatlıkla belirleyebilirsiniz. Yolda giderken bazen polis barikatarıyla karşılaşabilirsiniz. O zaman karşınıza *'Turn round or Ran roadblocK* şeklinde oır yazı çıkar. Eğer Ran roadblock'u kliklerseniz, ileri doğru giderek barikatı parçalayıp yola devam edersiniz. Böyle yaptığınız zaman bazen lastiğiniz patlayabilir, benzin deponuz delinebilir. Ama bazen de hiçbir şey olmayabilir. Turn round'u kliklerseniz, geriye (bir önceki viraja) dönersiniz. Hastaneye ulaştıktan sonra, kendinizi yatakta buluyorsunuz. Bunca yorgunluğun üstüne kolayca uykuya dalıyorsunuz.

Boone, rüyasında garip bir adam görür. Bu adam ona bütün günahların affedilebildiği, çılgınla akıllının barış içinde bir arada yaşayabileceği bir yerden bahseder: Midian. Boone içinde Midian'a gidip bu adamı bulmak için büyük bir istek duyar. Böylece, gece yarısı bir araba çalıp hastaneden kaçarak Midian'a doğru yola koyulur, işte biz yine burada oyuna dönüyoruz. Şimdi doğru mezarlığa gidin. Yoldaki barikatlardan mümkün olduğunca sakınmaya bakın, çünkü delik bir depo veya patlak bir lastikle fazla uzağa gidemezsiniz. Eğer yolda benzininiz biter de polise yakalanırsanız, kendinizi tımarhanede bulursunuz. Sonra tekrar hastanenin bulunduğu yerden kaçarak mezarlığa gidebilirsiniz. Yol-

da, benzininiz azalınca bazı yerlerde benzin istasyonlarına raslarsanız, sakın benzin almamazlık etmeyin. Benzin alırken para hiçbir zaman problem olmuyor. Neyse sonunda mezarlığa ulaşacaksınız nasılsa. Mezarlığa geldiğiniz zaman karşınıza üç seçenek çıkıyor. Bunlar:

1) ENTER GRAVEYARD: *"MEZARLIĞA GİRMEK'*
2) LOOK AROUND: *"ÇEVREYE BAKINMAK'*
3) ENTER MIDIAN: *"MİDİAN'A GİRMEK*

Tabii siz ilk önce mezarlığa girmelisiniz. Mezarlığa girince, iki tane yaratık üstünüze atlayarak sizi yakalıyorlar. Kaçmaya çalışırken, içlerinden biri tarafından ışınlıyorsunuz. Tam bu sırada ellerinden kurtularak kaçmaya başlıyorsunuz. İşte şimdi bir arcade sahne sizi bekliyor. Sağ üst köşede sizi kovalayan yaratıkla aranızdaki mesafe görünüyor. Burada eğer joystick'inizin auto-fire'ını açıp arkanıza yaslanırsanız,

yaklaşık bir dakika sonra yaratıktan kurtulmuş olacaksınız.

Şimdi büyük bir sürprizle karşılaşacaksınız. Dışarda polis arabaları sizi bekliyor ve karşınızda doktor Deccer var. Daha siz olayın şokundan kurtulamadan, arkadaki polislere silahlı olduğunuzu haykırarak kendini yere atıyor. Bunun sonucunda da Boone (yani siz), polisin mermileriyle delik deşik oluyor. Tabii artık öldüğünüzü fark etmişsinizdir. Hemen şaşırmayın, asıl oyunumuz şimdi başlıyor.

Evet yanlış okumadınız. Oyun siz öldükten sonra başlıyor. Nasıl mı? Anlatayım. Polisler cesedinizi morga getiriyorlar. Fakat gece yarısı (mezarlığa girdiğimizde bizi kovalayan yaratıklardan biri tarafından ısırılmış olduğumuz için) ruhunuz bedeninize geri dönüyor ve tekrar canlanıyorsunuz. Ama bu kez, bir Breed olarak. Bu kez polis merkezinden kaçıyoruz. Amacımız yine haritadan Midian'a ulaşmak. Tabii benzinimiz bitip polise yakalandığımızda tekrar tımarhaneye düşüyoruz. Tekrar mezarlığa ulaşınca, bu kez çevreye göz atın. Birden size bıçak atan maskeli bir adamla karşılaşacaksınız. Bu, aslında sizi polislere öldürten doktordan başkası değil. Tabii bu da oyundaki bir arcade bölümü. Amacınız üstünüze gelen bıçaklardan (onları bakış alanınızın dışına çıkararak) kaçmak. Burayı da atlatınca, bir polisle konuşuyorsunuz. O size İnanarak yardım edeceğini söyledikten sonra kendinizi tekrar mezarlığın dışında buluyorsunuz. Ve nihayet Midian'a giriyoruz. Boone, burada rüyasında gördüğü yaşlı adamla karşılaşıyor. Ona, neden ölmüş olmasına rağmen hala yaşayabildiğini soruyor. Yaşlı adam ona fazla birşey söylemeden Midian'a girmesini söylüyor. İşte bu kez bir labirentin içindeyiz. Bu labirent biraz 'Dungeon Master ı hatırlatsada onunla pek alakası olduğu söylenemez. Bu labirentte üç tehlikeyle karşı karşıyayız. Bunlar

1) Polisler: Bunlar Dr. Decker'in adamlarıdır. Aynı zamanda en kolay alt edebileceğimiz düşmanlardır. Çünkü bu polislerin hepsi insan ve bizden daha güçlü değiller. Bunlarla karşılaştığınız zaman yukarıdaki iki figürden birini seçerek kaçabilir (koşan figür) veya dövüşebilirsiniz (kolları havada duran figür). Dövüş sahnesi güzel olmakla birlikte, oldukça kolay. Karşınızdaki polisi yenmeniz 30 saniyeden fazla sürmüyor.

2) Havada İlerleyerek üstünüze gelen yaratıklar: Bunlar polislere göre daha zorlu. Siz ayakta dururken, sağdan/soldan ve yukarıdan/aşağıdan geliyorlar. Yukarıdan geldiğinde eğilerek, aşağıdan geldiğindeyse zıplayarak kendinizi koruyabilirsiniz.

3) ***Lazerler:*** Bunlar hem en kolay hem de en **zor** olanlarıdır. Sizi izleyen lazerin alnınıza gelmemesine çalışın. Saniyeler ilerledikçe lazerin hızı artacaktır. Dikkatli olun.

Bu labirentte keşfetmeniz gereken bir sır var. Eğer bunu başarabilirseniz, başka bir boyuta geçerek oyunun yeni bir aşamasına geleceksiniz. Benden şimdilik bu kadar. Bu oyunu hemen herkese tavsiye ederim. Eğer kendinize güvenebiliyorsanız hodri meydan...

OCEAN 512K

GRAFİK ..... : % 80
SES ..... :% 75
OYNANABİLİRLİK ..... : % 70
GENEL ..... : % 75

CODE NAME ICEMAN

CENGİZ KARA

CODENAME ICEMAN

Codename Iceman Bir Sierra adventure-'ıdır. Bunun da anlamı, günlerce sürecek bir macera ve sinir dolu saatlerdir. Sierra firması yaptığı kendine has türde oyunlarla, adventure'a yeni bir boyut getirmiştir. İcon ya da text adventure'ların aksine yaptıkları bu tür oyunlar, oldukça beğenildi ve bu sayede firmanın bütün oyunları en az 100.000 sattı. Büyük adventure firmaları tek tek kepenklerini indirirken, Sierra yaptığı oyunlara yenilerini kattı. Sierra'nın 1990 yılında piyasaya çıkardığı 6 adventure, birbirinden farklı konuları ele aldığı için büyük bir kitleye hitap etti. Bundan cesaret alan firma da CD-Rom'lar için de oyunlar yapacağını açıkladı. Heroes Ouest 2, Space Ouest 3, King's Ouest 5 bunlardan bazıları. Neyse biz Sierra'yı bir kenara bırakalım ve konumuza dönelim.

Grafiklerin, müzik ve espirilerin gerçekten güzel olduğu Iceman'e hoşgeldiniz. Şimdiye dek oynadığınız klasik adventure'ların aksine burada oldukça haraketli bir casusu canlandıracaksınız. İşiniz sadece casuslukla kalmayacak, bunun yanında bir de denizaltı kullanacak ve kötü ruslara dersini vereceksiniz. Ayrıca bütün bunlar bir film havasında gelişecek ve bir anda kendinizi filmin başrol oyuncusu olarak bilgisayar başında bulacaksınız. Fakat oyuna geçmeden önce, size üzücü bir haberim var. Iceman maalesef oldukça yavaş bir oyun. Bunun nedeni de animasyonların fazla oluşu. Bir ekrandan, diğerine geçerken biraz beklemek zorunda kalıyorsunuz. Bu da sizi oyundan soğutabiliyor. Adventure çözümlerini yayınlamak bizim için her

zaman bir sorun olmuştur. Bunun nedeni de okuyucularımızdan gelen farklı tepkilerdir. Kimi okuyucularımız, oyunun tam çözümünü isterlerken, kimi okuyucularımız da sadece az bir ipucu ile yetinip, oyunu kendileri çözmek istiyorlar. Tabii iki taraf ta kendilerince haklı. Fakat biz bu arada bir ikileme düşüyoruz. Biz de uzun süre düşündük ve kendimizce bir çıkar yol bulduk. Kaliteli bir adventure'ı iki sayıda yayınlayacağız. İlk ay kısaca oyunun konusunu ve gerekli bazı ipuçlarını, ikinci ay da tam çözümünü vereceğiz. Bu sayede her iki kesimide mutlu edeceğimize inanıyorum. Iceman'in çözümüne geçmeden önce kısaca konusuna bir göz atalım.

Günümüzde bütün devletler savaşın ne kadar yıkıcı olduğunun farkına vardıklarından, çeşitli anlaşmalarla, silahlarda azaltmalar yapıyorlar. Fakat bu anlaşmaları yaparken, bir taraftan da gizliden gizliye daha yeni ve öldürücü silahları yapmaktan da geri kalmıyorlar. Yapılan bunca anlaşmaya rağmen, her zaman için bir savaş tehlikesi mevcut. Biz bir hamle daha ileri giderek, ufak bir kahinlik yapıyor ve.olası bir krizi ve sonuçlarını ele alıyoruz. İlk olarak kunu başlıklarını numaralandıralım.

1- Rusların birçok petrol kuyuları vardır, fakat rafinerileri oldukça azdır. Ama bunun yanında, bu az sayıdaki rafinerileri dünyanın en büyük rafinerileridir. Bu rafinerilere yapılacak olan bir sabotaj, Rusyanın petrol rezervlerine ağır bir darbe vurur.

2- Rusya birçok milletten oluşmuş bir devlettir. Bu devletlerde yavaş yavaş seslerini yükseltmeye ve tek, tek özgürlük için ayaklanmaya başlamıştır.

3- Rusların A.B.D. kadar büyük bir deniz filosu yoktur. Zaten Rusların ana amacı da,

caydırıcı bir deniz filosundan ziyade, engelleyici bir filoya sahip olmaktır. Bu filonun başlıca amacı da, olası bir savaşta, amerika'dan gelecek olan yardımı engellemektir. Bunu başarabilecek bir filoya da sahiptirler.

4-Araplar her zaman muamma bir topluluktur. Kendi aralarında geçinemedikleri gibi, başkalarıyla da kolay, kolay geçinemezler. Fakat buna karşın diğer devletler onlarla iyi geçinmek zorundadır. Çünkü dünya petrolünün büyük bir kesimi araplardadır. Bu nedenle her zaman iki pakt için de oldukça kritik bir durum arzederler.

Yukarıdaki bilgilerden yola çıkarak ufak bir senaryo yazmak herhalde zor değildir. Sierra firması da bundan farklı bir şey yapmıyor.

Yıl:-1992

Yer: CIA genel karargahı

Genel karargah bu gün oldukça ani ve plan dışı bir toplantıya sahne oluyor. Toplantı salonundaki insanlar A.B.D.'nin en önemli kişileri. Hayati bir karar vermek zorundalar. Atacakları yanlış bir adım, belki de bir savaşa yol açabilir.

Gündem: Son bir hafta içinde gelişen olaylar.

Dilerseniz son bir hafta içinde gelişen olaylara bir göz atalım.

Daha fazla özgürlük için, yaklaşık olarak 2 yıldır pasif eylem gösteren Ukrayna halkı, pasif eylemleri bırakıp, aktif eylemlere geçmişlerdir. Kendilerine Ukrayna savaşçıları adı veren bir grup milliyetçi, geçtiğimiz hafta rusların'en büyük petrol rafinerisine sabotaj yaptılar. Sonuç korkunçtur. Rusla-

rın elinde bulunan petrol rezervlerinin yaklaşık olarak yarısını yok olmuştur. Zaten ülke genelinde kriz yaşayan ruslar için bu, tam bir felakettir. Bu felaketi atlatmak için ruslar gözlerini, zengin petrol rezervleri olan araplara dikmiştir. Bu sebeple ilk olarak Tunus'ta faliyete geçen ruslar, amerikanın yoğun diplomatik baskılarına maruz kalmıştır. Oldukça kritik bir dönem yaşayan dünya, meydana gelen yeni bir olayla tam bir çıkmaza girmiştir. Rus yanlısı terörist bir grup, Tunus'taki Amerikan büyükelçisini kaçırmıştır Büyükelçinin hayatına karşılık teröristlerin çeşitli istekleri vardır. Fakat bunların altında yatan asıl gerçek, Rusların Amerikalıları diplomatik platform da safdışı bırakmaktır. Amerika, savaş çıkmaması için, herhangi bir askeri müdehale yapamamaktadır. Askeri bir müdahale Rusları olası bir savaşta haklı çıkaracaktır. Bunun üzerine Amerika da, başarı şansı oldukça az olan bu görev için son çare olarak bir CIA ajanını kullanmaya karar verir. İşte bu ajan da SİZSİNİZ...

Başarılı bir görevden sonra tatilinizi Hawaii'de geçiriyorsunuz. Tek yaptığınız deniz ve güneşin haklı bir tadını çıkarmak. Tabi her zaman güneşlenmek biraz sıkıcı olabilir. Bu nedenle kimi zaman kumsal sporları yapmak isteyebilirsiniz. Voleybol ise oldukça iyi bir kumsal sporudur, hele bir de güzel kızlarla oynanırsa. Voleybol oynarken bile insanın başına olmadık kazalar gelebilir, tabii bu kaza güzel bir bayanın başına gelirse, çok daha üzücü olabilir. Fakat siz tecrübeli bir ajan, aynı zamanda da tecrübeli bir deniz subayı olarak, her zaman ilk müdahaleyi yapabilirsiniz. Boğulan bir insana ilk tedavi, tüm ilk yardım kurslarında ya da Iceman manuel'İnden *(bkz sayfa 17)* öğrenilir. Ardından çevreyi biraz tanıyın, sahilde dolaşın, kaldığınız eve bir göz atın. İnsan önemli ve gerekli eşyalarını her zaman evinde bulundurur. Bunlara gerekli telefonlar da dahildir. Ardından öğle sıcağından bunalan vücudunuzun ve susayan boğazınızın sesine kulak verip, serin birşeyler içebilirsiniz. Fakat iyi bir tatil de, kendinizi tamamen dünyadan soyutladığınız anlamına gelmez. Arasıra gazetelere bir göz atıp, dünya da gelişen olayları öğrenebilirsiniz. Gelelim barlara; barlar, tatil yerlerinde, her zaman yeni arkadaşlıkların başladığı yerlerdir. Fakat önemli olan yanlış insanları seçmemektir. Yalnız oturan tüm bayanlar, gerçekte yalnız olmayabilirler. Bu sebeple seçiminizi iyi yapın. Güzel bir bayan sizden içki ısmarlamanızı isterse, çekinmeden ısmarlayın, fakat siz fazla içmeyin. Herkesin bünyesi aynı değildir. İçki sizi daha fazla çarpabilir. Fakat siz de bir bayana içki içmeyi teklif edebilir, ardından da kibar bir beyefendi gibi, bayanı dansa kaldırabilirsiniz. İşte bir arkadaşlığın başlaması için bundan daha iyi bir fırsat olamaz. Bakarsınız bayan sizi odasına davet edebilir, James Bond filmlerinde hep böyle olmaz mı?..

Fakat güzel olan herşeyin bir sonu vardır. Görev sizi nerede olursanız olun bulur. Gazetelere göz attığınızda krizin büyüdüğünü göreceksiniz. Resepsiyona uğrayıp, adınıza gelen mesajları öğrenebilirsiniz. Bu mesajlardan biri bir generalden gelebilir. Tabii siz de hemen generalle irtibat kurmak zorunda kalabilirsiniz. Bu sayede tatiliniz umduğunuzdan daha kısa bir sürede son bulabilir. Sizi alması için A.B.D. Hawaii'ye bir deniz uçağı gönderecektir. Siz de hemen ana karargaha gidecek ve bir brifinge katılacaksınız. Olayların daha detaylı bir açıklamasını bu brifingde öğreneceksiniz. Göreviniz teoride oldukça basit. Amerikanın nükleer denizaltılarından birine atlayıp, Ruslara sezdirmeden Tunus'a gidip, burada bir CIA ajanı ile irtibat kurduktan sonra, konsolosu kurtarmak. Fakat bu pratikte pek mümkün değil. Tüm Rus filosu okyanusa açılmış durumda. Ruslara sezdirmeden aralarından geçmek, basket topunu golf deliğine sokmak kadar zor. Tunus'ta ise, konsolosun yeri hakkında hiç kimsenin bilgisi yok. Bu da samanlıkta iğne aramak kadar zor. Bütün bunlar yetmezmiş gibi bir de zaman sorununuz var. Durun daha bitmedi. İçinde bulunduğunuz denizaltının ruslara ateş açma yetkisi var. Bu da sizi açık bir hedef haline getiriyor. Amirleriniz size izleyeceğiniz rotayı ve Tunus'a ulaşmanız gereken tarihi de verdikten sonra, bol şans dileyerek sizi postalıyor.

Brifingin ardından denizatıya gidiyorsunuz. Denizaltıyı, adam yokmuş gibi, siz kullanacaksınız. Fakat bunun anlamı, denizaltıyı istediğiniz gibi kullanacaksınız değildir. Denizaltı komutanının vereceği emirlere uyarak, denizaltıyı kullanacaksınız. Biraz pratiğin ardından, gizli evrakları açmak ve içindekileri okumak için komutanın kamerasına gidiyorsunuz. Gerekli bilgileri öğrendikten sonra, rotanızı çizeceksiniz. Bu da oldukça sinir bozucu bir işlem. Biraz uğraşacağınızı tahmin ediyorum. Rota çizme işlemini, Iceman'in kullanım kitabından çıkacak olan haritadan başka bir harita da yapamazsınız. Bu sebeple paraya kıyıp oyunun orijinalini almak zorundasınız. Ayrıca, oyunu yazarken bana orijinalini sağlayan Burak Kiper'e de teşekkür ederim. Bu aylık bu kadar. Gelecek ay kaldığımız yerden devam edeceğiz. Size hoşçakal demeden önce, birkaç ipucu daha vereceğim;

GEMİCİ TERİMLERİ VE İNGİLİZCE KARŞILIKLARI

Aye Aye: Yes, sir
Fish: Torpedo
Stern: Rear of ship
Aft: Near, tovvard or in the stren of a ship
Bow: Front of ship
Port: Left side of ship
Starboard: Right side of ship
Stern Planes: Submarines rear navigational diving planes
Bow Planes: Submarines front navigational diving planes
Rudder: Submarines left / right navigational control
Ballast Tanks: Diving and surface control
Flooding Tubes: Flooding torpedo tubes in preparation for launch
Green Board: AH control room svstems ready for diving
Hatch: Passage way in, out or through submarine
Screw: Ship propellers
Signature: Identifying ships through theirj unique sound
Active Sonar: Sending active sound wai ves
Passive Sonar: Listening for sound created by other ships
Ping: Active sonar sound

KILLER
YERİNİ TESBİT ETTİK! DERHAL İMHA EKİBİNİ GÖNDERİN.
KILLER
BU OLUN İŞİYDİ.
TUNÇ DİNDAŞ
093 391 KOORDİNATLARI TARANDI.
BAŞARILI BİR İNİŞ YAPTIM. YOLA ÇIKIYORUM. YAKINLARDADIR HERALDE
SAVAŞ İÇİN HAZIRLANMIŞTI. UZUN BİR YÜRÜYÜŞTEN SONRA RAKİBİYLE KARŞILAŞMAYA HAZIRLANIYORDU.
DA
VE BİRDEN ONU KARŞISINDA
GÖRÜNCE HIÇ ANİDE KAPILMADAN GÖREVİNİ YERİNE....
WHROOAA.!!!
GEBER!
TAA
GETİRDİ.
TATA
TATA
BENİM BU DERGİDE İŞİM NE?
RAKİBİ KÜÇÜMSEMEYECEKLER ARALAR ALIŞTI ARTIK ÖLÜM ONUN İÇİN GERİ
DÖNÜLMEZ BİR YOLDU.
BOOOOOMM!
GÖREV BAŞARIYLA YERİNE GETİRİLDİ ÜSSE DÖNÜYORUM. TAMAM
SİNAAN! BAŞKA TEMİZLENECEK VİRÜSLÜ DİSKETİN VARMI?..
RAP
SON